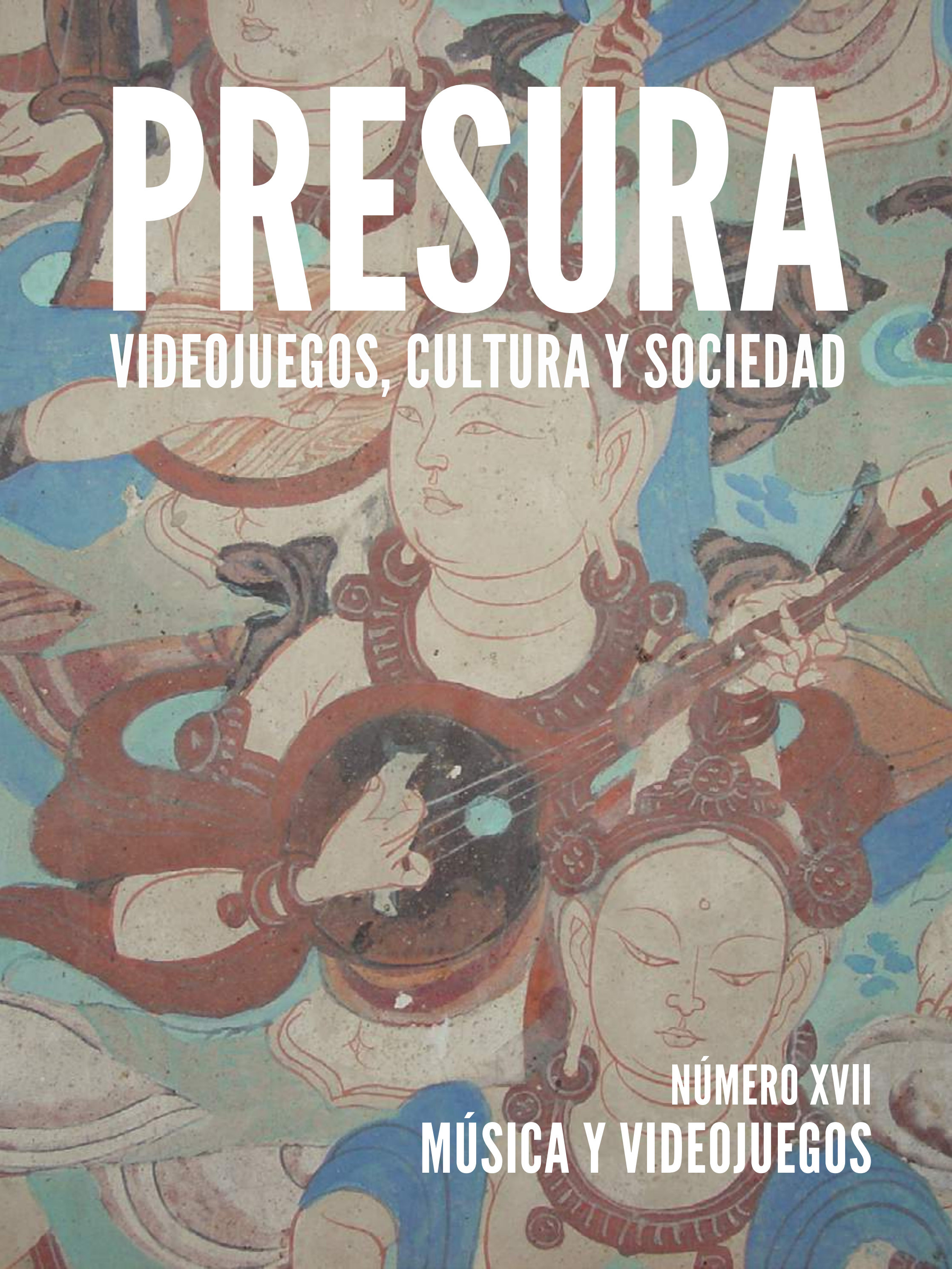

PRESURA
VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD
NÚMERO XVII
MÚSICA Y VIDEOJUEGOS

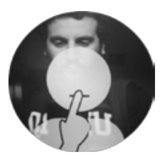
PRESURA

VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD

MÚSICA Y VIDEOJUEGOS.
NÚMERO XVII.

PRESENTACIÓN

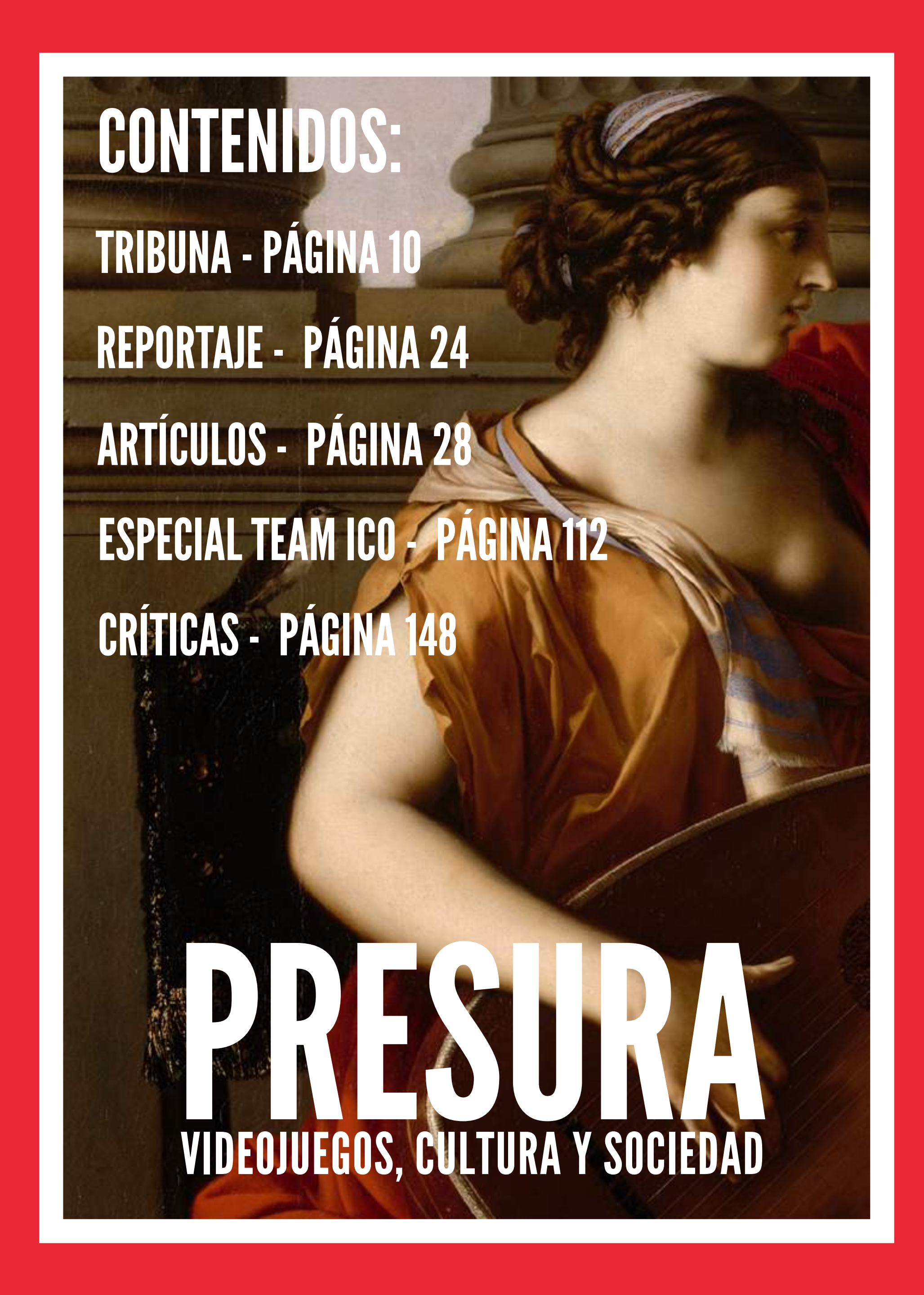
El número XVII, XVII números de Presura en un año. Un número que no es redondo pero que para mi significa muchísimo, hemos alcanzado la mayoría de edad. El proyecto no para de crecer, estas semanas hemos retomado, con éxito, la actividad en la web. Nuestras redes sociales siguen creciendo y todo esto es gracias a vosotros. Una revista como Presura, tan ceñida a un estilo y dirigida a un nicho, no aspira a ser un éxito de masas, pero que cada vez seamos más y más es algo a lo que no estamos acostumbrados y nos encanta. Como sabéis no conseguimos ningún beneficio económico con Presura, vosotros, como decía La Cabra Mecánica, sois nuestra única riqueza. Sin más, disfrutad de nuestra mayoría de edad. Bienvenidos de nuevo a Presura.



ALBERTO VENEGAS RAMOS.

Profesor de Historia en la educación secundaria, estudiante de Antropología Social e investigador en temas relacionados con la identidad en el mundo islámico además de redactor en páginas como Baab al Shams o Témpora Magazine y estudiante del máster Estudios Árabes e Islámicos Contemporáneos de la Universidad Autónoma de Madrid. Colabor de medios como FS Gamer, CTXT, eldiaro.es o Akihabara Blues.

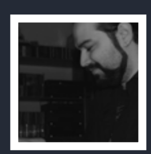
correodealbertovenegas@gmail.com
@albertoxvenegas


CONTENIDOS:
TRIBUNA - PÁGINA 10
REPORTAJE - PÁGINA 24
ARTÍCULOS - PÁGINA 28
ESPECIAL TEAM ICO - PÁGINA 112
CRÍTICAS - PÁGINA 148
PRESURA
VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD

AUTORES:



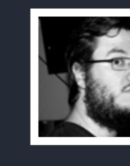
Fernando Palacios Dueso se dedica a escribir sobre arte en sus diversas formas. Acaba de terminar el grado en Periodismo, cuyo TFG lo ha enfocado a la Introducción a la Crítica Artística del Videojuego como Medio. En el ensayo habla de las ocho vías a través de las que, (considera), se puede y/o se debe tratar un videojuego como obra puramente artística.



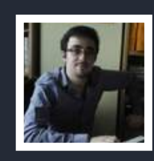
Edgar Sánchez. Músico compositor, fundador del estudio Bruma Records sobre creación musical para medios audiovisuales y redactor en Vandal, encargado de la columna VGM sobre música de videojuegos. Ha trabajado para Studio Paint con la BSO de Niko Through The Dream, así como para Cadena SER y otros proyectos independientes. Fue colaborador de RE Center y de la inconclusa traducción de Policenatus al castellano. brumarecords.com / @MrX_Horror



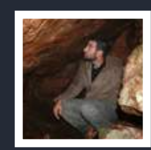
Ricardo Lara no es muchas cosas.De un tiempo a esta parte al muchacho le ha dado de nuevo por probar con esto de los videojuegos y ordenadores. Actualmente, recorre las calles buscando ordenadores abandonados a los que dar un nuevo hogar, mientras piensa en temas originales y sencillos para sus videojuegos. Si veis algún ordenador abandonado, poneos en contacto con el en triloricci@gmail.com.



Alejandro García de Gregorio. Músico y compositor, a veces para videojuegos. Su banda Fisherman's Horizon está especializada en arreglos de temas exclusivamente de juegos. Adentrándose en la jungla del desarrollo independiente y lamentando no tener más tiempo para jugar y escribir. Hace todo eso en su estudio casero, rodeado de instrumentos, cables y papeles con anotaciones indescifrables.



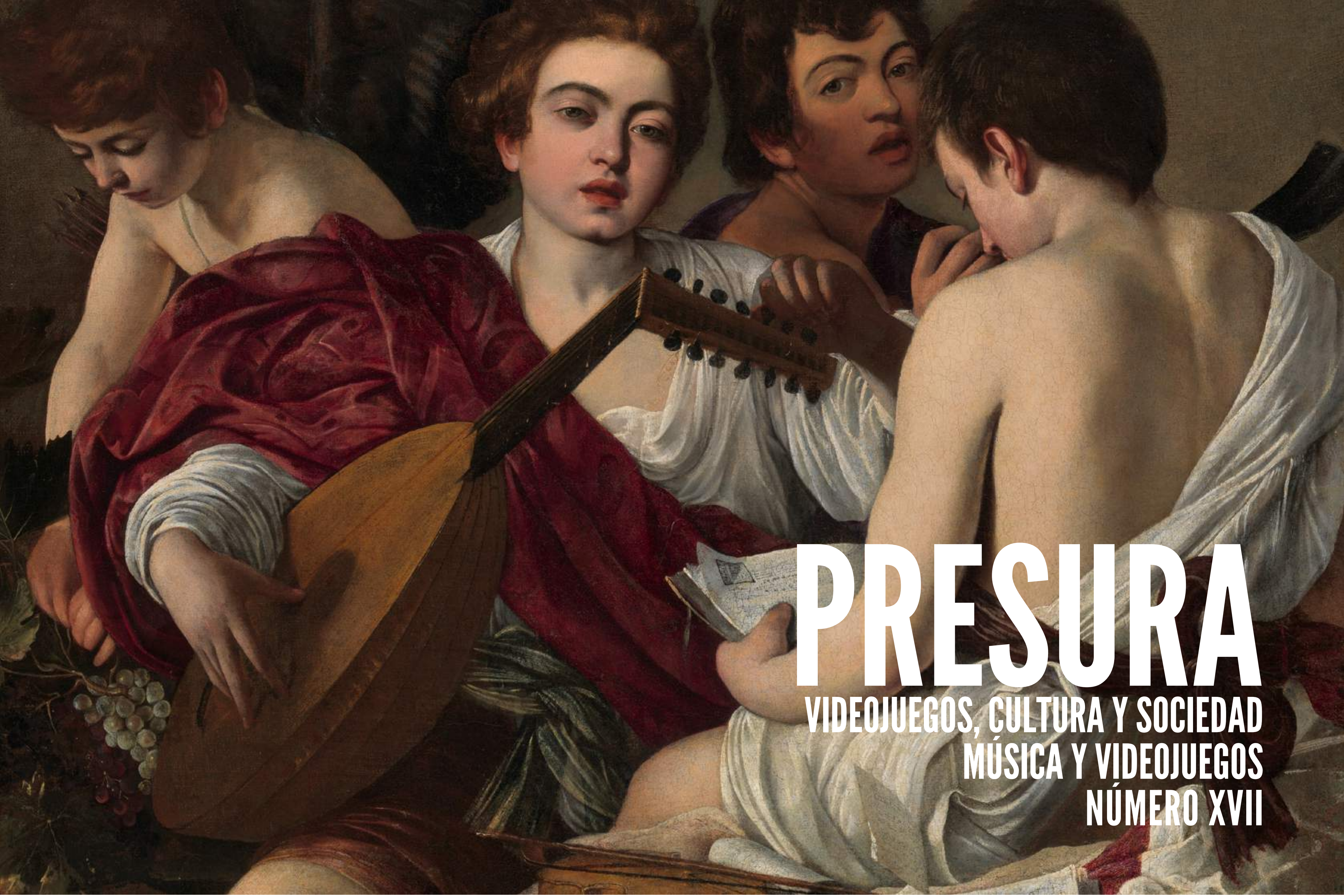
Filólogo Hispánico y doctorando en Lenguas y Culturas en la UEx. Aparte del teatro popular y la cultura medieval, me interesan las relaciones entre literatura y los lenguajes audiovisuales. Escribo sobre cine, música y cultura popular en mi blog Descendiendo desde Orión.



Roberto Carlos Fernández Sánchez (@rofersan22). Arqueólogo de la Junta de Extremadura. En la actualidad, se continúa formando como especialista en documentación y virtualización gráfica del patrimonio histórico y cultural. Apasionado de los videojuegos e inmensamente interesado en conocer su historia y su impacto en la sociedad moderna.



Gaymer.es es la principal comunidad online para jugadores LGTB+ de habla hispana. Está formada por jóvenes de toda España que trabajan en defensa de las representaciones del colectivo LGTB+ en videojuegos a través de la generación de teoría en torno a perspectivas de género, lgtb+, raciales, etc. aplicadas a videojuegos, y de la creación de un espacio de encuentro y debate donde compartir opiniones y conocer otras personas con intereses similares.


PRESURA
VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD
MÚSICA Y VIDEOJUEGOS
NÚMERO XVII



DIVA NACE, NO SE HACE.

POR: MIKEL CALVO.

Siendo honestos, la saga "Space Channel 5" no era nada fascinante a nivel de jugabilidad. Para su salida en el año 1999, un juego de baile donde lo único que teníamos que hacer era repetir secuencias no suponía ningún quebradero de cabeza para alguien que ya hubiera jugado otros títulos musicales. Sin ir más lejos, tres años antes con "Parappa The Rapper" repetías versos con combinaciones de botones más complejas e incluso permitiendo al jugador improvisar para arriesgarse a ganar más puntos. Incluso "Bust A Groove", cogía mecánicas propias de los juegos de lucha para convertirlos en duelos de baile plagados de combos y movimientos especiales. En contraste con esto, "Space Channel 5" era un concepto de juego más parecido al del juguete electrónico "Simon" donde repetías secuencias de colores hasta la extenuación al ritmo de la música. Sin embargo, SEGA y especialmente Tetsuya Mizuguchi realizó uno de los mejores videojuegos de género musical.

"SPACE CHANNEL 5" ES UN MUSICAL INTERACTIVO.

"Space Channel 5" es un musical interactivo tanto en ritmo como en estructura donde el jugador debe realizar los pasos de cada escena para poder continuar con la trama. Lo divertido no es apretar botones bien sino acertar, pasar de una localización a otra, salvar a personas que se van uniendo y siguiendo la misma coreografía que Ulala. Las recompensas que ofrece el juego no son de maestría sino emocionales.

Uno de los nombres más célebres de Broadway fue el de Bob Fosse, coreógrafo y director de musicales como Chicago o de la película Cabaret. En 1969 estrenó su ópera prima "Sweet Charity", una película musical que guarda un gran parecido estético con el videojuego musical de Sega. La música jazz, la gran cantidad de actores en escena y los pasos de baile son claramente reconocibles aún con esa capa de retrofuturismo colorista.

La protagonista es una carismática reportera llamada Ulala que trabaja recientemente para la pequeña cadena "Space Channel 5". Su amor por la vocación es tan grande que incluso en plena invasión alienígena continúa



ULALA SE MUESTRA SIEMPRE COMO UN PERSONAJE DRAMÁTICO Y EMOCIONAL.

con su labor de corresponsal, tratando de salvar a las personas que han caído presas del pánico. Durante el juego Ulala apenas parece tener ningún interés romántico en nadie, sino que más bien se debe a sus fans. En lugar de puntuación tenemos un ratio de audiencia que más tarde nos dará mayor poder para acabar con los jefes de fase. Durante todo el juego mantiene una comunicación constante con sus seguidores, haciéndoles partícipes en las últimas batallas. Segura y decidida aunque también con sus momentos de flaqueza, Ulala se muestra siempre como un personaje dramático y emocional. Tanto es así que incluso muchos de sus rivales terminan por formar equipo con ella.

Como toda diva que se precie, Ulala hizo también una enemiga en el mundo real Lady Miss Kier, cantante del grupo Dee-lite demandó a Sega por basarse en su imagen para crear al personaje de Ulala. La demanda se desestimó y Sega continuó usando su personaje. Aunque no hubo más entregas de la saga, su imagen siguió viva en cameos de otros de sus juegos como "Sonic Riders", "SEGA Superstars" e incluso "Project X Zone" y a través de trajes como en el videojuego musical "Project Diva". Sin embargo, el cameo más propio de una diva de los videojuegos se lo dieron en la paupérrima versión para Wii de Samba de Amigo. En uno de los tres escenarios que Ulala tenía en el juego se podría jugar como canción el "Groove Is In Your Heart" de Dee-lite.

Diva nace, no se hace.





PRESURA

VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD

MÚSICA Y VIDEOJUEGOS

NÚMERO XVII

REPORTAJE.

ATRAVESANDO LA BRECHA VIRTUAL: MÚSICA, VIDEOJUEGOS Y REALIDAD AUMENTADA.

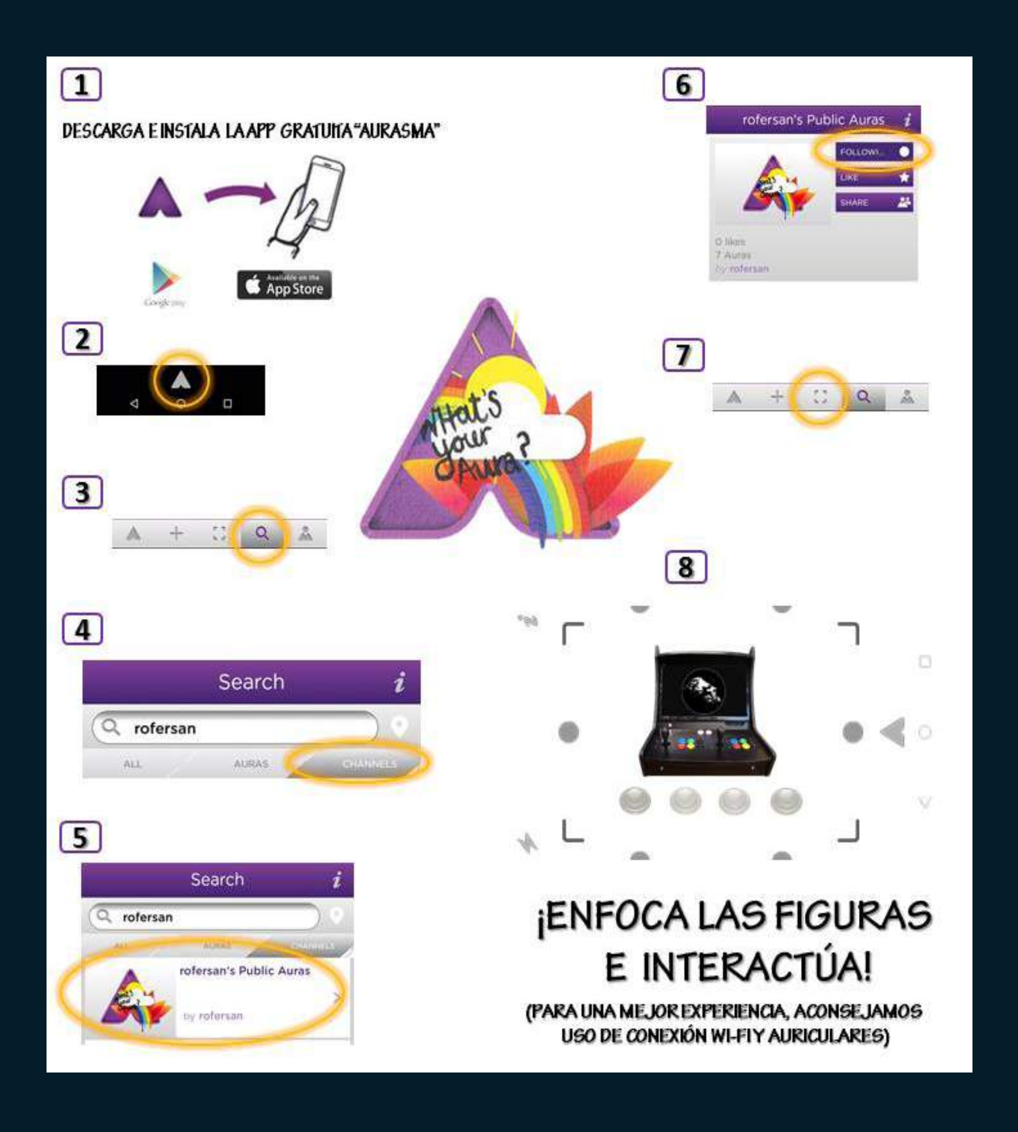
POR: ROBERTO C. FERNÁNDEZ SÁNCHEZ

"Fíjate en mis ojos. El derecho es artificial, lo perdí en un accidente. Desde entonces, con el ojo derecho miro hacia al pasado y con el izquierdo miro el presente. No todo lo visible corresponde siempre a la realidad".

Spike Spiegel. "Cowboy Bebop"; Ep. 26: "The Real Folk Blues" (Part 2)



PASOS A SEGUIR PARA DISFRUTAR LA REALIDAD AUMENTADA EN "SMARTPHONES" Y "TABLETS"



LAS CREACIONES VIDEOLÚDICAS SE HAN SERVIDO DE SONIDOS Y MELODÍAS PARA TRANSMITIR SENSACIONES.

ha acudido a vosotros al mismo tiempo que el símbolo de mute coronaba con fatalidad la parte altas de vuestros televisores o monitores.

Desde las composiciones minimalistas de la época de las Atari 2600 hasta las grandes bandas sonoras orquestales creadas *ex profeso* para juegos de nueva generación, las creaciones videolúdicas se han servido de sonidos y melodías para transmitir sensaciones y emociones que difícilmente se hubiesen instalado como recuerdos imborrables en nuestra memoria como jugadores. No obstante, a pesar de su independencia como medio de expresión artística, los videojuegos nacieron al socaire de una industria del cine y la televisión más que consolidada y que hacían uso recurrente de la música para adornar ese escenario invisible que en todo momento acompañaba a la acción. Tanto es así que desde hace décadas la música de cine ha ido sentado las bases de los diferentes estilos musicales asociados a otros tantos géneros del celuloide. Melodías que, por otra parte, vinculamos a nuestras emociones. O, ¿acaso duda algún lector que han sido los compositores de bandas sonoras de cine los responsables últimos de que ericemos el vello siempre que escuchamos estridentes notas sacadas al rasgar con violencia las cuerdas de los violines? Danny Elfman, John Williams, Ennio Morricone o Alberto Iglesias, tienen sus *alter ego* en los Yoko Shinomura, Nobuo Uematsu, Jesper Kyd, Austin Wintory, etc. en la industria del videojuego. Algunos de sus temas musicales, al igual que en el cine, se han llegado a convertir en verdaderos himnos y seña de identidad con personalidad propia de un juego o de incluso sagas.

Esta suerte de artículo interactivo, fundamentalmente, quiere abundar en la relación que el jugador establece con la música como punto de anclaje en nuestra memoria perceptual y emocional.

Desde los frenéticos ritmos "chiptuneros" de los salones recreativos de nuestra infancia, a las melodías saxofónicas de filiación *noir* que nos ponen en la piel de un detective de sombrero y gabardina o a las versiones magistralmente arregladas de algunos de las composiciones de música clásica más influyentes de todos los tiempos, la música despliega la potencialidad suficiente como para extender los márgenes de la dimensión lúdica del videojuego hasta convertirla en una creación independiente del factor jugable y visual del videojuego y que alberga la capacidad para generar sensaciones genuinas que conecten con el bagaje personal y cultural del oyente para transformarlas finalmente en pensamientos emocionales.

La implementación de la Realidad Aumentada es este artículo, es la excusa perfecta para poner a prueba nuestros sentidos, engañarlos y dejarnos llevar por las emociones que nos inspiran estas melodías que serán más o menos reconocidas por todos los lectores.

EL USO DE REALIDAD AUMENTADA EN ESTE ARTÍCULO ES LA EXCUSA PERFECTA PARA PONER A PRUEBA NUESTROS SENTIDOS.






GARSSONS PLEAD NOT GUILTY
Los Angeles Examiner
DAHLIA KILLER MAILS CONTENTS
EXAMINER!
9AM FINAL
Refuse to Halt British Strike
COMPLETE RACES
Los Angeles Examiner
GIRL TORTURED AND SLAIN
Hacked Nude Body Found in L. A. Lot
Alert Troops in Georgia 2-Governor War
L.A. NOIRE
WHERE ARE YOU?
2
PAYNE CONFESSION
Ferro Extra I 90
BASF
PAYNE
BELOVED WIFE
MICHELLE
ROSE
CRIME SCENE_PAYNES HOME_VALKYR DRUG
CALIFORNIA
Total Forecast
Snowfall
Less than an inch
1 to 2 inches
2 to 3 inches
3 to 4 inches
4 to 6 inches
6 to 8 inches
8 to 12 inches
12 to 18 inches
18 to 24 inches
24 to 30 inches
30 to 36 inches
Greater than 35 inches
5°F
glaciar era?
LUCAS KANE
INDUSTRIES
SARIF: FREAKS AND GODS

LAS FRONTERAS ENRE LO TANGIBLE Y LO SINTÉTICO ESTÁN, CADA VEZ, MÁS DIFUMINADAS.

Este breve texto sirve de preámbulo para una propuesta que nace, no para ser leída, sino más bien para ser experimentada, escuchada y sentida. Y recordad, al igual que Spike, el protagonista de la célebre serie de anime “Cowboy Bebop”, a la conclusión de nuestra propuesta, os invitamos a reflexionar sobre las Cuartas Paredes, y sobre esas capas invisibles de información que envuelven una realidad cada vez más laminar que dibuja fronteras cada vez más difusas entre lo tangible y lo sintético.





SEE YOU, SPACE COWBOY

FIN

ARTÍCULO.

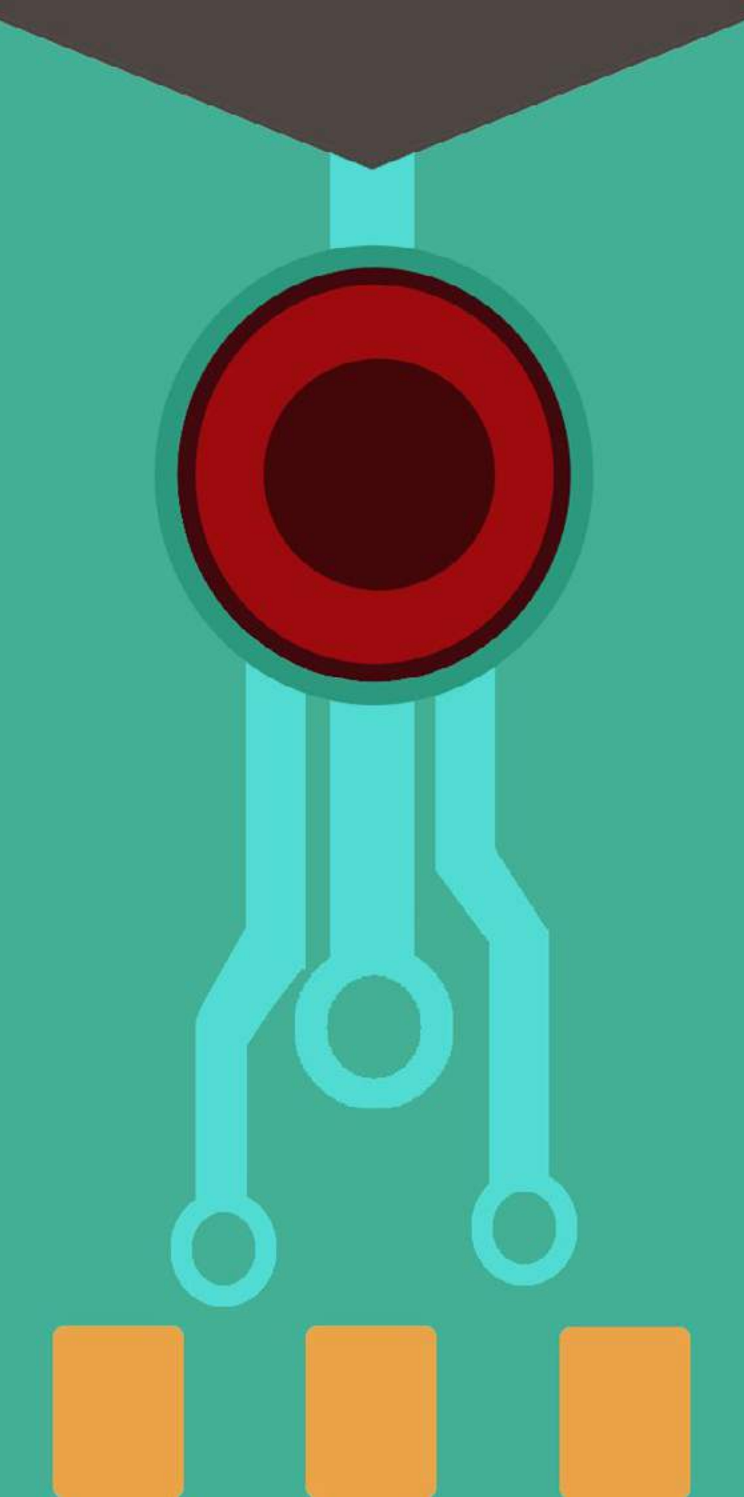


LA MÚSICA Y ELVIDEOJUEGO ABSOLUTO.

POR: ÍKER GARCÍA ROSO.

El acto musical sin más objetivo que el ser música y el videojuego sin más propósito que el ser videojuego. ¿Cómo puede una expresión tener su razón de ser en su mera existencia cristalina sin fines ni metas adicionadas?

Derivada de las discusiones acerca de la estética musical, el concepto de la "música absoluta" fue integrado en el discurso existencial del arte en cuestión hace casi dos siglos. A medio camino entre encontrar el magno sentido al ya de por sí abstracto arte musical y enaltecer el ego masculino, ya que los hombres eran los únicos que la sociedad consideraba capacitados para preguntarse cuestiones tan lejanas a la razón humana. Así era como debían pasar el rato



¿QUÉ SON, TANTO EL VIDEOJUEGO COMO LA MÚSICA, EN ESENCIA?

afablemente los musicólogos primigenios. Que si es usted un analfabeto por buscar sentido a tal escala dórica o que si es usted un brabucón por haber creído encontrar el porqué de la magnificencia en Mozart. Seguro que eran algo más trabajados los debates, pero hagámonos una idea yéndonos al presente. ¿Hace David Cage videojuegos? ¿Existe un videojuego más puro que otro? ¿Cómo se mide si un videojuego ha cumplido su cometido? ¿Es el videojuego un híbrido que no puede tener razón en sí mismo?

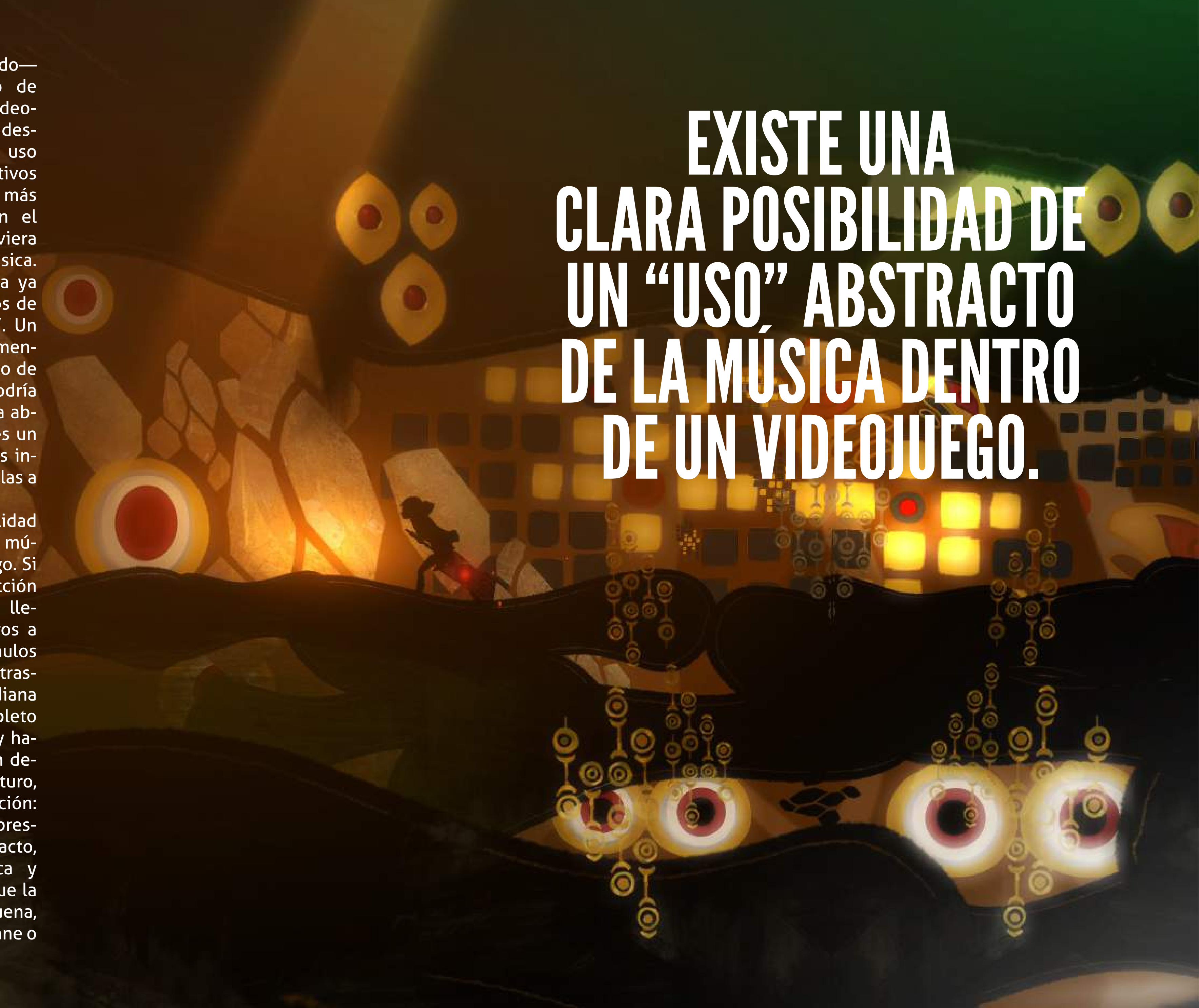
Pero lo interesante aquí y ahora es el conflicto común entre ambas materias mencionadas. ¿Qué son, tanto el videojuego como la música, en esencia? ¿Qué sentido tienen? Si pudiéramos responder a eso sin más, no estaríamos en un universo donde este artículo tuviera lugar.

Nos interesa transportar el concepto de música absoluta al videojuego. Inicialmente la música vocal sin ornamentos instrumentales ocupó buena parte de la liturgia occidental, y por lo tanto asumía una concepción sagrada. Mezclarla con instrumentos fue un proceso lento y tímido. A pesar de lo trascendente que puede sonar el adjudicar a algo el calificativo de "sagrado", estamos ante un uso de la música descaradamente utilitario. Si algo existe para ser usado, ya no tiene un fin abstracto y absoluto. En la Grecia de Aristóteles, en base al ethos, ya se consideraba a la música como un transmisor de emociones —no les hizo falta esperar a comprarse un disco de Antonio Orozco, parece ser—. Y la ópera, ¡la ópera es como ese videojuego de mundo abierto que mezcla todos los géneros posibles, el "Grand Theft Auto" de la música! Calmándonos, lo cierto es que son comparables si usamos las pinzas adecuadas.

Una materia artística que se basa en coger de aquí y de allá, unirlo y preparar un plato cohesionado pero variado, es lo que Carl Dahlhaus —musicó-

logo conflictivo empedernido— podría haber considerado de arte impuro. Si bien en el videojuego existe el dilema de desconsiderarlo porque hace uso de diversos campos creativos unidos, en la música se iría más allá, desconsiderándola en el preciso momento en que tuviera algún fin más allá de ser música. Es decir: una banda sonora ya de por sí sufriría los efectos de la "inquisición absolutista". Un efecto de sonido probablemente sería condenado al último de los infiernos. Entonces... ¿podría un videojuego tener música absoluta? La respuesta fácil es un rotundo no. Sin embargo es interesante buscar las cosquillas a algo tan intransigente.

Existe una clara posibilidad de un "uso" abstracto de la música dentro de un videojuego. Si pudiéramos tener interacción directa con la música, ella llegando a nosotros y nosotros a ella, a través de meros estímulos cerebrales. Algo difícil de trasladar a la imaginación cotidiana pero que guarda un completo sentido. Sé que quizá estoy haciendo uso de un DeLorean defectuoso para viajar al futuro, pero pongámonos en situación: un videojuego para el que prescindamos de la vista y del tacto, donde escuchemos música y sea nuestro el cerebro el que la transforme a medida que suena, sin una meta en la cual se gane o



EXISTE UNA CLARA POSIBILIDAD DE UN "USO" ABSTRACTO DE LA MÚSICA DENTRO DE UN VIDEOJUEGO.

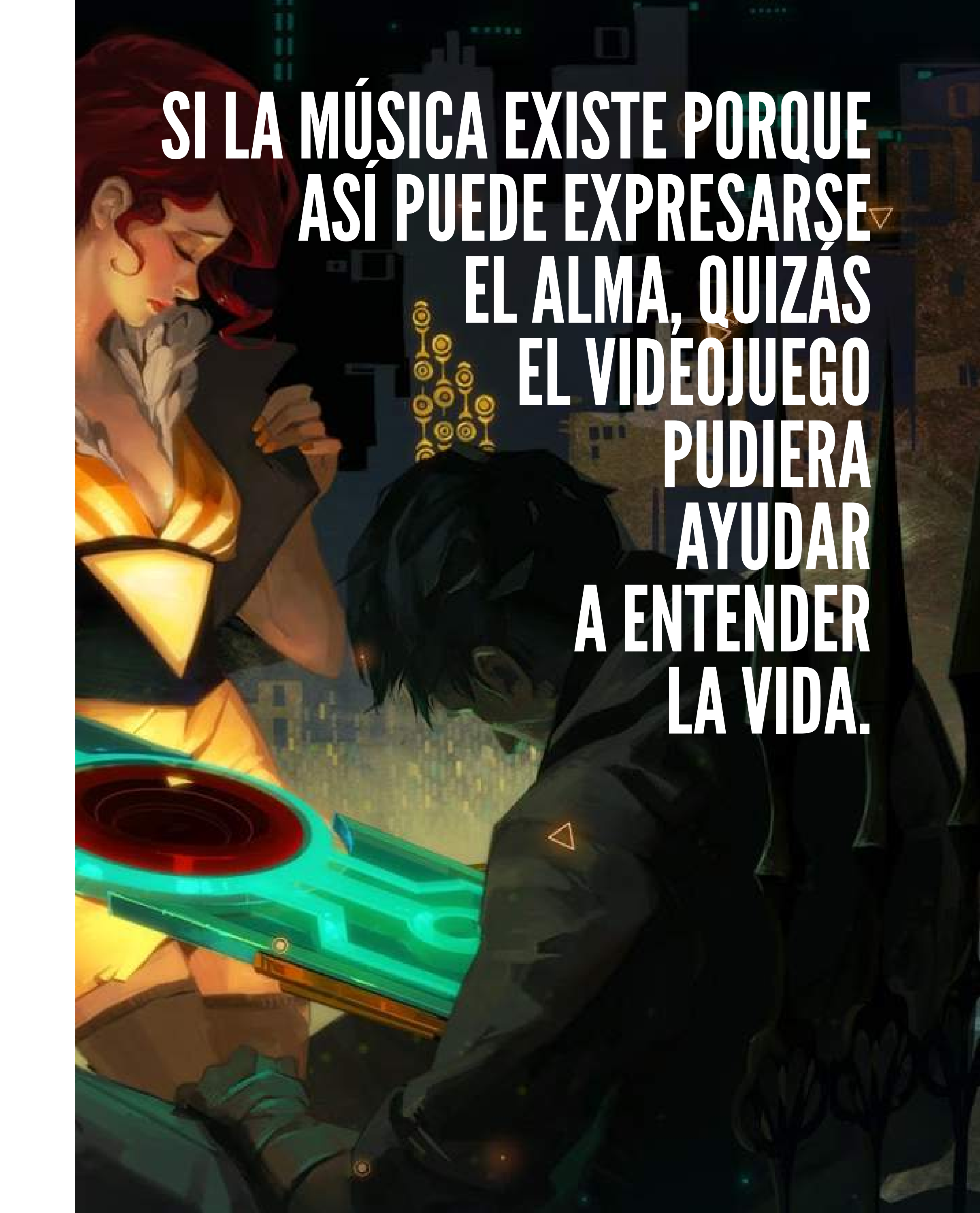
se pierda. ¿Pero eso sería un videojuego? ¡Maldita sea, podría ser un videojuego absoluto, incluso! Salvo porque necesita de la música para ser realizado. Y es que, a fin de cuentas, un videojuego reducido a su mínima expresión sería únicamente interacción. Interacción con elementos visuales ya rezuma impureza —añadiría el amigo Dahlhaus agitando el puño en alto—. El problema termina siendo la interacción con qué, y a través de qué medio. El único medio "puro" de interacción serían los estímulos cerebrales, pero en ese "con qué interactuar" entraríamos en un bucle nocivo, ya que sería "interactuar con estímulos cerebrales a través de estímulos cerebrales". Y quedarnos con una escalofriante respuesta interrogativa que deja en pañales al conflicto existencial de la música: ¿Es acaso, el videojuego, en su germen, un símil del acto que es vivir?

¿ES ACASO EL VIDEOJUEGO EN SU GERMEN UN SÍMIL DEL ACTO QUE ES VIVIR?

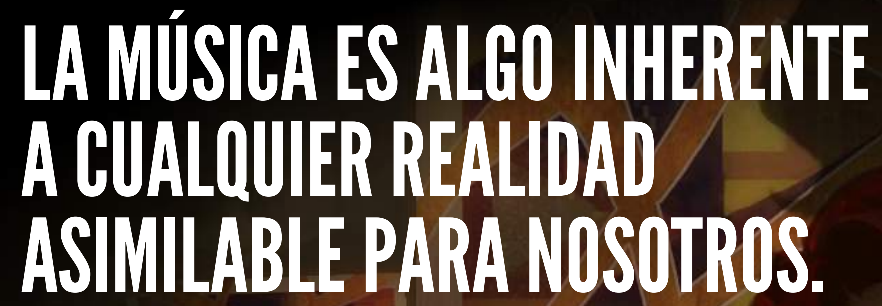
A este camino del trayecto el DeLorean ha perdido el control y estamos debatiendo como mínimo en Plutón de nuestro año 48.000, lo sé.

Pero para hacer el asunto menos descabellado, retomemos la idea de la música. ¿No era acaso el lenguaje del alma? Esa aseveración sí que debió sembrar perplejidad a diestro y siniestro en su primer momento. Si la música existe porque así puede expresarse el alma, quizás el videojuego nos pudiera ayudar a entender la vida, como otro lenguaje abstracto que se dedica a hacer asimilable lo que se escapa al entendimiento utilitario.

Es probable que nos sintamos tentados a realizar la comparación de la música abstracta y pura con la de un videojuego que trata de trascender a nuestras emociones con filosofía áspera y enrevesada. Nada más lejos de la realidad. Es totalmente al contrario, si cabe. Si en la música el plano de ser "ser usada" para un fin destruyera su razón de ser más virginal, es probable que en el mundo del videojuego, remontándonos a la idea de los párrafos anteriores, debiera entenderse su razón de ser más inmaculada en la inmersión interactiva. Así, por ejemplo, algo tan simple a fin de cuen-



SI LA MÚSICA EXISTE PORQUE ASÍ PUEDE EXPRESARSE EL ALMA, QUIZÁS EL VIDEOJUEGO PUDIERA AYUDAR A ENTENDER LA VIDA.



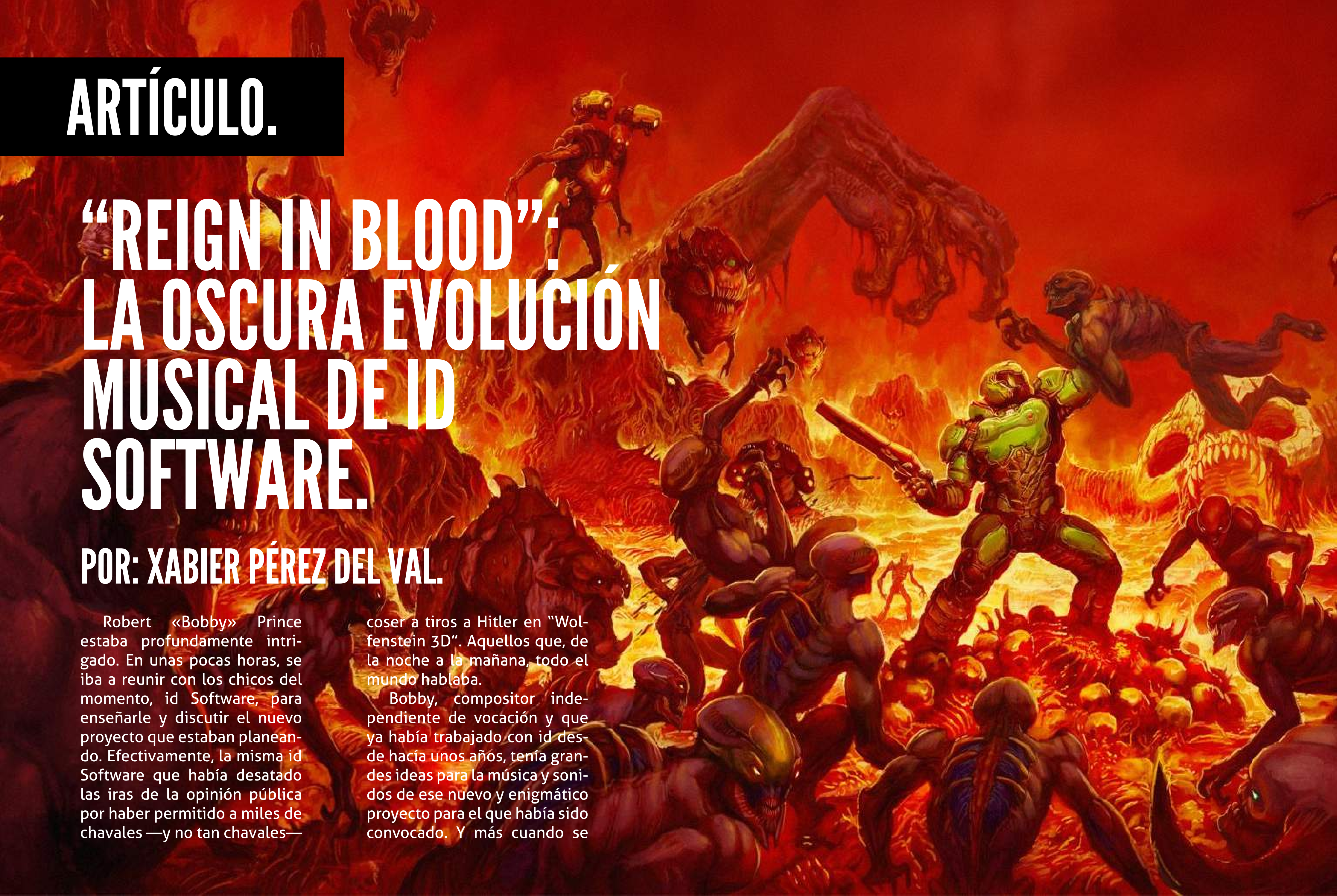
LA MÚSICA ES ALGO INHERENTE A CUALQUIER REALIDAD ASIMILABLE PARA NOSOTROS.

tas como estar inmerso en la experiencia jugable —de cualquier videojuego, y asumiendo que todo entretenimiento interactivo fuera videojuego, mismamente— ya garantizaría el videojuego absoluto. Su lenguaje está cumpliéndose en ese momento, y no es una cuestión de si usa elementos de fotografía, de música o de arte pictórico. No es en el escrutinio de la amalgama creativa en lo que se mediría la pureza o impureza de un medio cuyo fin fuera crear vida más allá de la realidad.

La música no trata de crear "otra vida" porque trasciende semejante plano y va directa a la yugular de nuestro sistema límbico y nuestra inteligencia emocional. Sin embargo la música es algo, junto al sonido en sí, inherente a cualquier realidad asimilable para nosotros. Podríamos decir que el videojuego es más absoluto cuanto más toma de la realidad para transformarla en otra distinta. Si dejara la música por el camino ya estaría perdiendo un buen trozo de su razón de ser.

FIN


PRESURA
VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD
MÚSICA Y VIDEOJUEGOS
NÚMERO XVII



ARTÍCULO.

"REIGN IN BLOOD": LA OSCURA EVOLUCIÓN MUSICAL DE ID SOFTWARE.

POR: XABIER PÉREZ DEL VAL.

Robert «Bobby» Prince estaba profundamente intrigado. En unas pocas horas, se iba a reunir con los chicos del momento, id Software, para enseñarle y discutir el nuevo proyecto que estaban planeando. Efectivamente, la misma id Software que había desatado las iras de la opinión pública por haber permitido a miles de chavales —y no tan chavales— coser a tiros a Hitler en "Wolfenstein 3D". Aquellos que, de la noche a la mañana, todo el mundo hablaba.

Bobby, compositor independiente de vocación y que ya había trabajado con id desde hacía unos años, tenía grandes ideas para la música y sonidos de ese nuevo y enigmático proyecto para el que había sido convocado. Y más cuando se

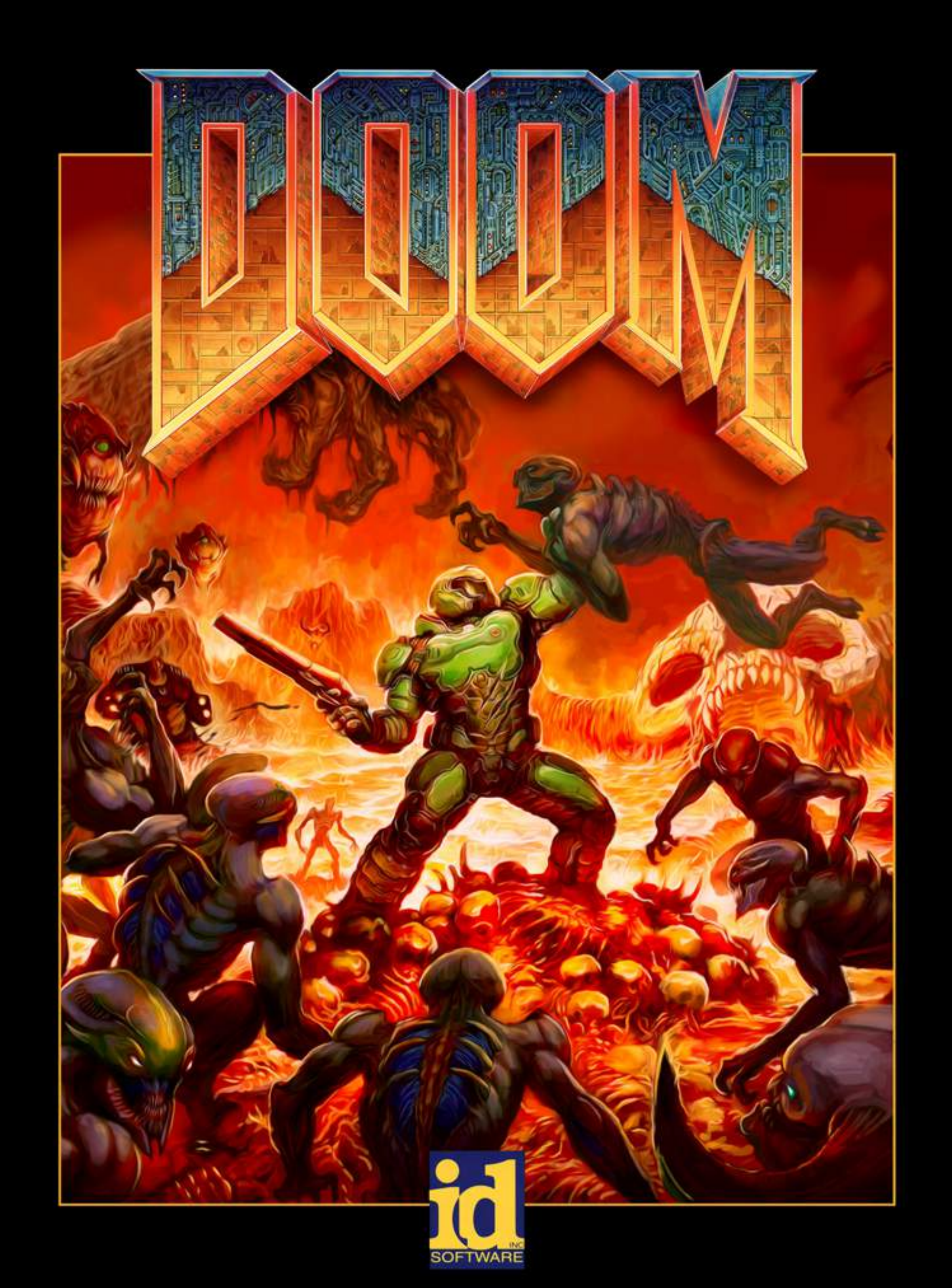
BOOBY HABÍA TENIDO TOTAL LIBERTAD A LA HORA DE CREAR EL SONIDO DE "WOLFENSTEIN 3D"

enteró de que aspiraba a tener la sangre de dos de sus películas favoritas: "Aliens" y "Evil Dead". Robert, decidido a dar lo mejor de sí, ordenó rápidamente sus ideas y cruzó la puerta de la sala de reuniones. Delante de él estaban todos: John y Adrian Carmack hablaban sobre algo indescifrable, John Romero, con los cascos puestos, agitaba la cabeza al ritmo de una canción... El tiempo parecía no pasar en aquellas oficinas.

Se sentó. Estaban esperando a Tom Hall, el escritor del nuevo proyecto. Al parecer, Tom iba a «enseñarle una cosa con la que iba a flipar». Su intriga pasó a niveles críticos. Fuese lo que fuese, algo le decía que no le dejaría indiferente. Estábamos hablando de un equipo de desarrollo tan talentoso como poco convencional. Las formas en las que podría superar a la divertidísima provocación que era "Wolfenstein 3D" empezaron a juguetear en su mente. Fue despertado de su ensoñación cuando escuchó la puerta cerrarse detrás de él. Era Tom Hall, y llevaba consigo una carpeta. Con una sonrisa pícara, pero sin mediar palabra, la puso sobre la mesa. Bobby cogió la carpeta y leyó la portada: «DOOM Bible» («La Biblia de DOOM»).

...

Por desgracia, no debió ser fácil salir de aquella reunión para Robert Prince. Tras escucharles hablar sobre el contexto en el que se fundamentaba "DOOM", el revolucionario motor del juego o los terribles demonios a los que un aguerrido marine (apodado "Doomguy") se iba a enfrentar, tocó hablar sobre el sonido. Bobby había



DURANTE AÑOS HAN HABIDO ACALORADÍSIMAS DISCUSIONES SOBRE QUE RECIBIÓ BOBBY DE JOHN ROMERO.

tenido total libertad creativa a la hora de crear el sonido de "Wolfenstein 3D". Diablos, se lo había pasado genial grabando los gritos de los nazis muriendo, y componiendo los temas musicales. Hablamos de una época en la que la música cobraba una importancia capital en los videojuegos: al no existir complejísimas introducciones generadas con CGI, una buena pieza musical planteaba una atmósfera y contribuía a desarrollar una narrativa indirecta, que mantenía la imaginación del jugador en un constante estado de ebullición.

Y al hablar del sonido de "DOOM", John Romero, cuya voz era la que más autoridad tenía dentro de la empresa —Carmack, por aquél entonces, era el cerebro silencioso que rara vez se inmiscuía en asuntos que no contribuyeran a desafiar su crecimiento personal—, se quitó los cascos, abrió su mochila y sacó un puñado de cintas de casete. «Mira Bobby, para la banda sonora de "DOOM" queremos metal», le dijo Romero, refiriéndose al tono musical que quería para el juego como «la era Tony Martin de "Black Sabbath"». Estaba convencido de que era una buena idea. Robert Prince, por el contrario, ya veía problemas incluso antes de empezar a trabajar.

...

Durante años han habido acaloradísimas discusiones sobre exactamente qué casetes recibió Bobby de John Romero. No fue hasta 2007, 14 años después de la salida de "DOOM", cuando John Romero liberó un archivo comprimido con canciones del juego no usadas y versiones tempranas de las mismas, que permitió arrojar algo de luz en el asunto; los archivos MIDI aún conservaban los metadatos en las canciones, que consistían en una serie de anotaciones del propio Prince tales como el "software" utilizado o, mucho más importante, la canción original en la que se había inspirado. Así, podemos ver con mayor claridad los CD's que Bobby se tuvo que estudiar en casa, entre los que destacan "Kill 'em All" de "Metallica", "Dirt" de "Alice in Chains", "South of Heaven" de "Slayer", "Vulgar Display of Power" de "Pantera" o "Badmotorfinger" de "Soundgarden".

Al escuchar estos 31 temas, algunos de ellos completamente inéditos, es fácil comprender el escepticismo de Robert. La mayoría son versiones calcadas en MIDI de canciones originales, por lo que la atmósfera opresiva de lo que hoy en día conocemos por "DOOM" y "DOOM II" se rompe en mil pedazos. Convierte al marcial y recio Doomguy en un metronoventa greñudo, con camiseta de calaveras y brazaletes en una fiesta de moteros borrachos y mujeres vestidas de cuero haciendo los cuernos en un festival heavy alemán cualquiera. Esto, como ya he comentado antes, ya lo vio venir Bobby desde un principio. Y a pesar de que, efectivamente, "DOOM" es muy metal por sus propios méritos, no necesita ser "Serious Sam". Así pues, Robert hizo caso a su intuición y, al margen de trasladar cada nota a MIDI de los temas que se le había pedido, compuso otra tanda de composiciones completamente original que, respetando las directrices marcadas por id Software, dotaban a los niveles de una atmósfera mucho más acorde al mundo que el estudio estaba construyendo: una Marte infestada de demonios dispuestos a hacerte trizas en la que no siempre vas a ganar.

Y también lo acabó entendiendo Romero: como encargado del diseño de niveles, y tras testear decenas de veces cada uno probando los diferentes temas que Prince les había compuesto, llegó a la misma conclusión, por lo que acabó cediendo. Aún hoy en día, si uno ve los vídeos de la beta del juego, podrá comprobar que algunos niveles tienen la música

"DOOM" ES MUY "METAL" POR SUS PROPIOS MÉRITOS.

TRAS "DOOM" LLEGÓ "QUAKE", CON EL QUE TODO DIO UN PASO AL FRENTE.

de otros completamente diferentes. Es más, algunos de esos temas principalmente pensados para el "DOOM" original fueron reemplazados para su secuela, un año más tarde, y para las distintas expansiones de ambos, como "Ultimate DOOM" o "Final DOOM".

...

"DOOM II" sería el último juego en el que Robert Prince trabajara para id Software. Bobby siguió con su buen hacer en Apogee, poniendo ritmo, melodía y armonía a auténticas joyas de la era MS-DOS, como "Wacky Wheels", "Rise of the Triad" o el tremendo "Duke Nukem 3D", con el que colaboró con otro grande de la composición musical, Lee Jackson. Se cerraba así la década en la que, a golpe de talento y valentía, el desarrollo de videojuegos de PC le comió terreno al, durante unos años, incontestable mercado de consolas. Robert Prince ha seguido componiendo hasta el día de hoy, siendo "Wrack", un juego de corte independiente que evoca a los FPS noventeros, el último en lucir su banda sonora.

Id Software, por su parte, siguió haciendo crecer su imperio. Tras "DOOM" llegó "Quake", con el que todo dio un paso al frente: además de la lógica evolución gráfica, id fichó a Trent Reznor, fundador y frontman de Nine Inch Nails, como compositor principal e



"DOOM II" SERÍA EL ÚLTIMO JUEGO EN EL QUE ROBERT PRICE TRABAJARA PARA ID SOFTWARE.

EN 1996 APARECE SASCHA DIKICIYAN PARA HACER HISTORIA.

ingeniero de sonido. Trent era un fan de la compañía, y su grandísima afición a "DOOM", se dice, ayudó a firmar rápidamente el acuerdo.

Es difícil destacar de alguna forma la banda sonora de "Quake", teniendo en cuenta su naturaleza ambiental, a eones de distancia del sonido de los anteriores juegos de id Pero siendo justos, a la atmósfera lovecraftiana del título le iba como anillo al dedo, y la prensa consideró el fichaje como un impulso mediático. También estamos hablando de una época en la que todo el mundo se acuerda de lo bien que sonaban las bandas sonoras en calidad CD-A, pero pocos de lo mal que lo pasaban las unidades lectoras, con constantes parones, saltos, y una aparente incapacidad de que reprodujera las pistas de audio en un cierto orden. Este primer "Quake" también trajo consigo los primeros terremotos en la empresa, que se acentuaron con la salida de John Romero.

En 1996 aparece en escena otro grandísimo fan de "Quake" llamado a hacer historia, Sascha Dikiciyan. Inspirado por el trabajo de Reznor, Sascha, bajo el sobrenombre de Sonic Mayhem, produce por sí mismo su primer álbum, "Methods of Destruction", que comercializa como una banda sonora alternativa a "Quake". John Carmack queda alucinado con el sonido inequívocamente oscuro pero mucho más rítmico del disco, y contrata a Dikiciyan como compositor en firme de "Quake II", con la que vuelve en cierta medida a los orígenes heavy metal de "DOOM", con temas con melodías muy marcadas y pegadizas.

Sascha repetiría para "Quake III Arena", con el que se unió a la banda de industrial canadiense Front Line Assembly para crear un inconfundible sonido de electrónica, guitarras y drum&-bass del que te hartarías de escuchar si estabas jugando a juegos de tiros o de carreras futuristas a finales de los 90. Actualmente Dikiciyan se ha consolidado como un compositor de referencia, particularmente cuando en 2005 unió fuerzas con Cris Velasco para crear bandas sonoras de la talla de "God of War II", "Mass Effect 3", "Starcraft 2", "Bloodborne" u "Overwatch".

EN LA ACTUALIDAD DIKICIYAN SE HA CONSOLIDADO COMO UN COMPOSITOR DE REFERENCIA.



REZNOR ESTABA ACOSTUMBRADO A UN RITMO DE TRABAJO QUE NADA TENÍA QUE VER CON LA DEL VIDEOJUEGO.

No volveríamos a ver un "DOOM" en diez años. En 2004 el mundo recibía "DOOM 3", tras un desarrollo mucho más largo y accidentado de lo esperado. Id quería que el título volviera a relatar la historia del principio a modo de remake, y también querían traer de vuelta a Trent Reznor. Tras algunas reuniones internas, finalmente no lo consideraron idóneo, ya que Reznor estaba acostumbrado a un ritmo de trabajo en la industria discográfica que nada tenía que ver con la del videojuego. Y eso a Todd Hollenshead, el por aquel entonces CEO de id, no le resultaba rentable: «Trent es un tío popular. Es una estrella del rock, y su tiempo se paga en dólares de estrellas del rock [rock star dollars]».

En su defecto, fueron Chris Vrenna (batería de Nine Inch Nails) y Clint Walsh, junto con

RESULTA DIFÍCIL RESCATAR ALGO DE LA MÚSICA DE "DOOM 3".

el que formaba la banda de rock alternativo americano Tweaker, los encargados de la música y el sonido del juego. La banda sonora, o la música como tal, era el tema principal del menú y el del final, el resto constaba de sonidos atmosféricos, ya que el tono del juego, marcadamente más narrativo y opresivo, se prestaba muy poco a tener música alguna en sus niveles. Resulta, por tanto, todavía más difícil rescatar algo de la música de este juego, pero sí que es cierto que el diseño de sonido captaba como nadie los siniestros recovecos que escondía Marte.

"DOOM 4", anunciado en 2008, cayó en un "development hell" del que se desentendieron hasta sus propios creadores, que estaban inmersos en el desarrollo

EN EL AÑO 2013 ID SOFTWARE LLAMA A MICK GORDON. IBAN A RECUPERAR LA ESENCIA DE "DOOM".

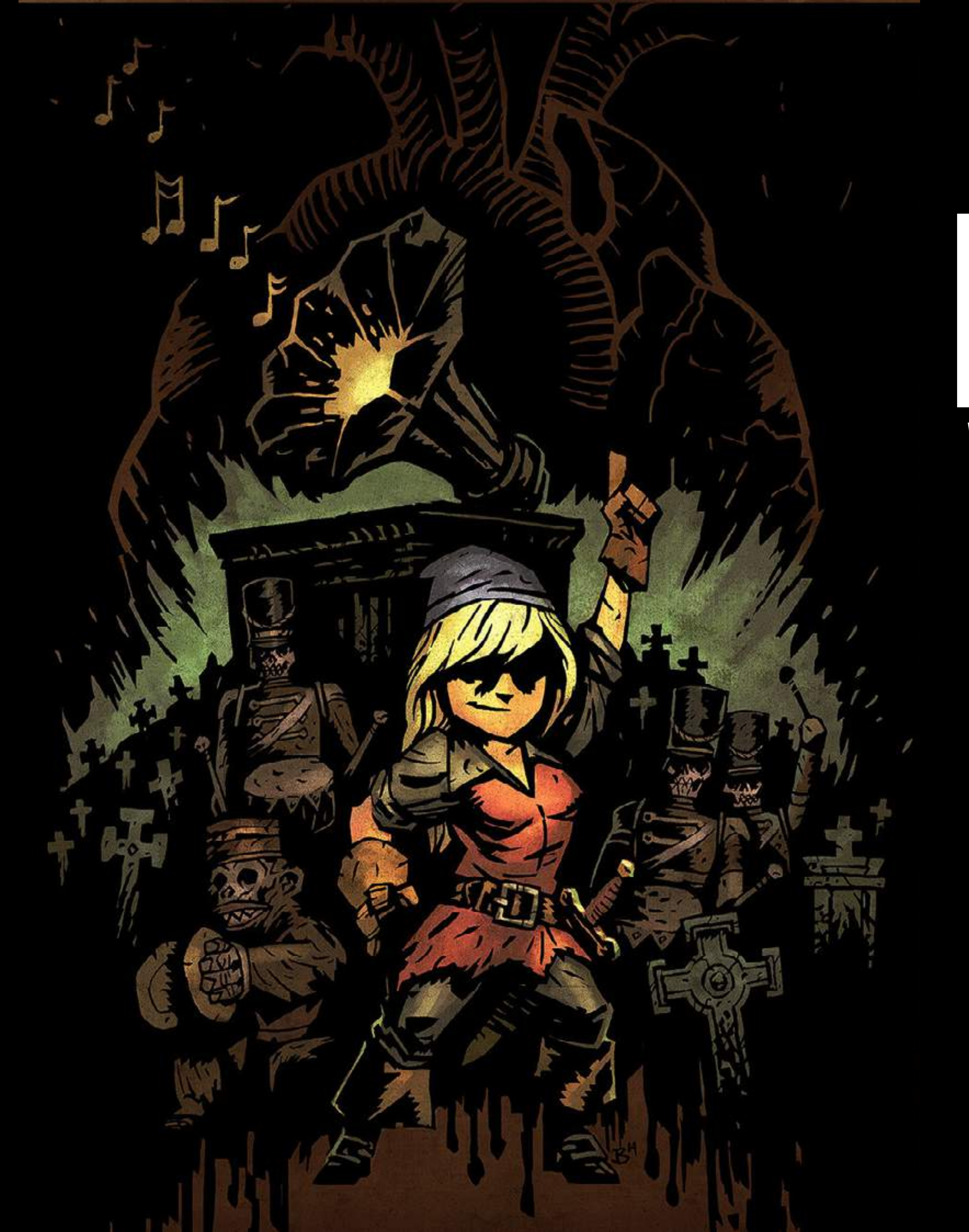
de Rage. John Carmack, tras el fiasco y el devenir de dimes y diretes que fue el desarrollo del anunciado «regreso de los demonios a la Tierra», abandonó la compañía en noviembre de 2013, poniendo fin a una agonía que llevaba demasiado tiempo gestándose. Desde aquél entonces la saga "DOOM", desprovista de sus creadores originales, es ninguneada por la opinión pública, y todo el mundo la da por muerta.

Ese mismo año, Mick Gordon, inmerso en la composición de otro regreso sonado, el del mítico Killer Instinct de Super Nintendo y Nintendo 64, recibió una llamada de teléfono. Era id Software, y querían reunirse para recuperar la esencia original de "Wolfenstein" y "DOOM". Sin duda,

Mick Gordon estaba profundamente intrigado.



FIN



PRESURA

VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD

MÚSICA Y VIDEOJUEGOS

NÚMERO XVII

Necrodancer Promo by Cribs

ARTÍCULO.

“THE BINDING OF ISAAC” Y EL TOTEMISMO NOSTÁLGICO.

POR: ÁLEX GARCIGREGOR.

La experiencia que una persona vive cuando se enfrenta a una obra de arte nace de la suma de los componentes de dicha obra, sus interrelaciones y las relaciones y reacciones que el conjunto produce en el individuo. Tras la experiencia queda una huella en la memoria, y las sensaciones, sentimientos y recuerdos asociados con ella aflorarán en el futuro cuando cualquier evento haga que recuerde dicha obra.

En el caso de un videojuego, al aunar facetas dispares pero relacionadas entre sí como pueden ser el aspecto visual, el sonoro, la jugabilidad, la narrativa o el contexto cultural y temporal en el que se desarrollan, es especialmente complejo y deja una huella posiblemente más compleja

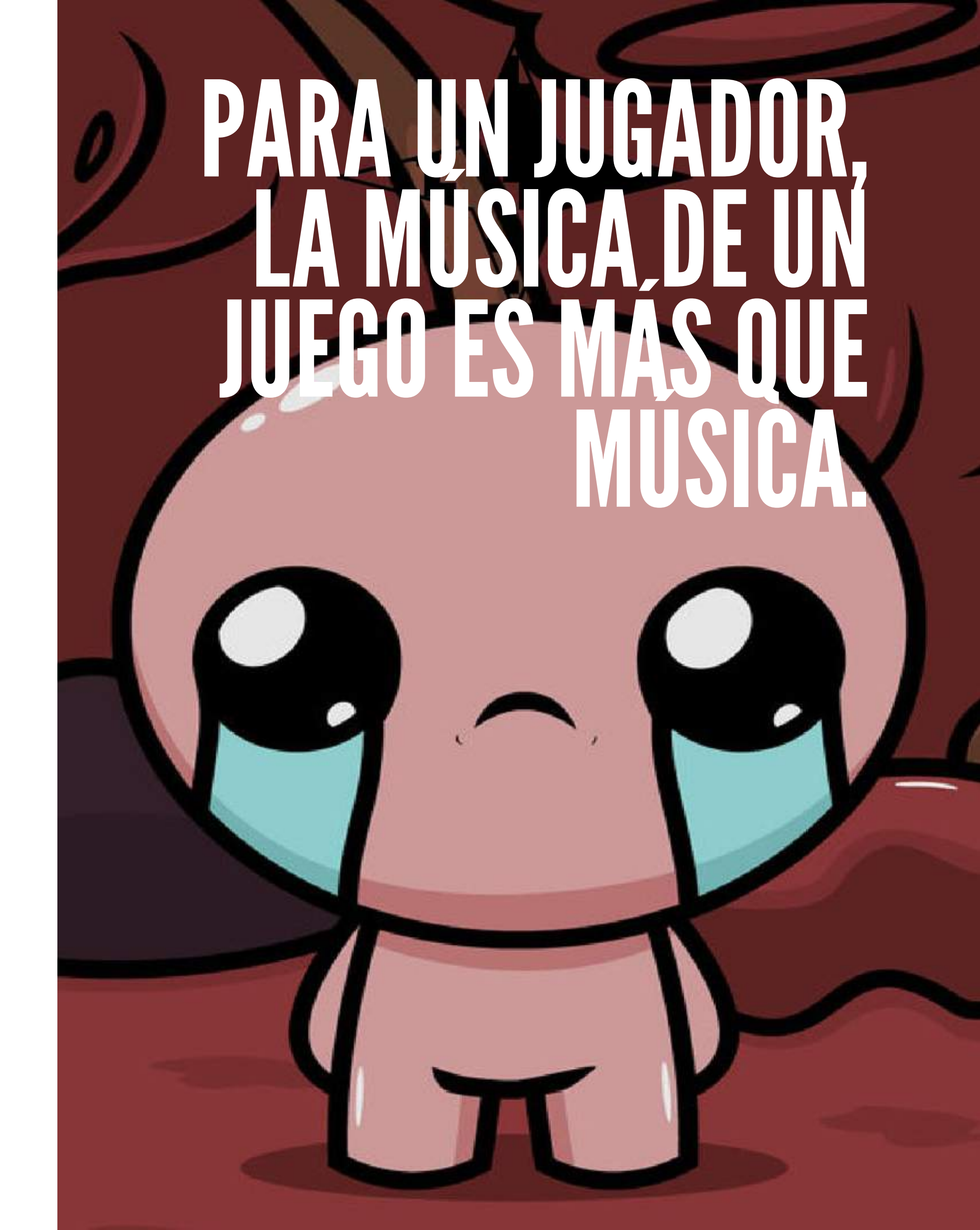
“The binding of Isaac”, de Caravaggio, 1598.

LAS OBRAS CULTURALES TOMAN FORMA DEFINITIVA EN LA MENTE DE CADA UNO.

(no necesariamente mayor o menor, pero sí con más facetas) que otra pieza perteneciente a un arte unidisciplinar. Por ejemplo, Las Meninas no aporta una información de jugabilidad a la memoria del individuo, y El Quijote no posee un estilo visual predeterminado, sino que se forma en la imaginación del lector a partir de los referentes y las combinaciones que se vayan formando en el momento de la lectura.

No obstante, la modificación de cualquier obra previamente conocida puede provocar un conflicto importante con la huella de la obra original tal y como está grabada en la memoria del individuo. En la era de "todo es un remix" y la cultura de "mashup" y versiones asistimos a la reinterpretación y combinación de muchas de las obras que nos acompañan desde siempre y que atesoramos en nuestro recuerdo. La versión de uno de nuestros temas favoritos por parte de un artista de moda probablemente nos parezca peor que nuestra amada canción. Un "remake" de nuestra película favorita no conseguirá hacernos sentir lo mismo que la original. Y que las nuevas versiones nos gusten menos en comparación con las primeras no es necesariamente demérito de la novedad, sino muy probablemente una reacción inconsciente ante la discrepancia con respecto a algo que tenemos muy arraigado y a lo que se tiene asociada una serie de sentimientos, sensaciones, recuerdos y vivencias que elevan la obra muy por encima de su valor base (si éste pudiera calcularse).

Por otra parte, aunque este conflicto se lleva dando desde siempre, hoy en día es mucho más fácil medir el descontento agregado de un sector de la población gracias a internet y a la facilidad de vocalizar las opiniones y quejas que dan el anonimato y la inmediatez.



PARA UN JUGADOR, LA MÚSICA DE UN JUEGO ES MÁS QUE MÚSICA.

A PESAR DE SU GRAN ÉXITO, MCMILLEN NO PUDO MATERIALIZAR EL JUEGO QUE PRETENDÍA.

"REBIRTH" ES LA ASPIRACIÓN DE MCMILLEN A HACER EL JUEGO QUE DESEABA.

Vamos a explorar esta situación con "The Binding of Isaac: Rebirth", "remake" de "The Binding of Isaac", aprovechando que la banda sonora de la nueva versión es distinta a la del original y que este cambio de uno de los componentes del título ha provocado reacciones muy polarizadas y viscerales en la apreciación del juego como entidad completa.

"The Binding of Isaac" se publicó en 2011 sin grandes expectativas de ventas por su aspecto entre adorable y macabro y su temática potencialmente polémica (una amalgama de religión, escatología, lazos familiares y abundantes referencias a la cultura popular cuyo protagonista es un niño desnudo y que se defiende llorando). Lo que se percibía desde un primer momento como un juego claramente de nicho acabó siendo uno de los juegos independientes con mayor volumen de ventas.

A pesar de su gran éxito, Edmund McMillen (creador, diseñador y grafista del juego) no pudo materializar el juego que pretendía por las limitaciones tecnológicas del desarrollo en Flash y por ello pocos años después (2014) salió a la luz "The Binding of Isaac: Rebirth", una nueva versión del mismo, ya fiel a las intenciones originales de McMillen. Además de un motor de juego sin las trabas tecnológicas citadas se cambió el aspecto visual hacia uno menos "cartoon" y más retro pixelado, se ajustaron y equilibraron distintas mecánicas y se utilizó una nueva banda sonora, cambio concreto en el que vamos a profundizar.

En la entrega de 2011 la música corre a cargo de Danny Baranowsky. Tras comenzar su carrera como compositor de música para películas independientes, se adentra en la creación de música para juegos de la mano de Adam Saltsman ("Gravity Hook" y "Canabalt", entre otros), quien lo puso en contacto con Edmund McMillen. Éste le encargó la banda sonora para "Meat Boy" y posteriormente para" Super Meat Boy", cuyo resultado más que satisfactorio hizo que contara con Baranowsky también para su siguiente proyecto: "The Binding of Isaac".

Podríamos describir el estilo de Danny Baranowsky como un cóctel de orquesta y electrónica muy influenciado por fórmulas de rock, siendo su pilar fundamental el uso de melodías memorables y un gusto especial por los arpegios rápidos, muchas veces incorporados en dichas melodías.

Cuando McMillen se encontraba inmerso en el colosal juego de gatos Mewgenics, volvió a contactar con Baranowsky y le pidió unos temas de prueba para el nuevo proyecto. Esta vez no acabó de parecerle adecuado el binomio entre música y juego, y decidió buscar más compositores. Tras esta negativa la relación entre ambos fue enfriándose hasta llegar a un distanciamiento presumiblemente definitivo.

Por suerte, McMillen no tardó en encontrar una alternativa de su agrado: Matthias Bossi, quien había sido narrador de la secuencia introductoria del primer "The Binding of Isaac" y de cuya música era un gran



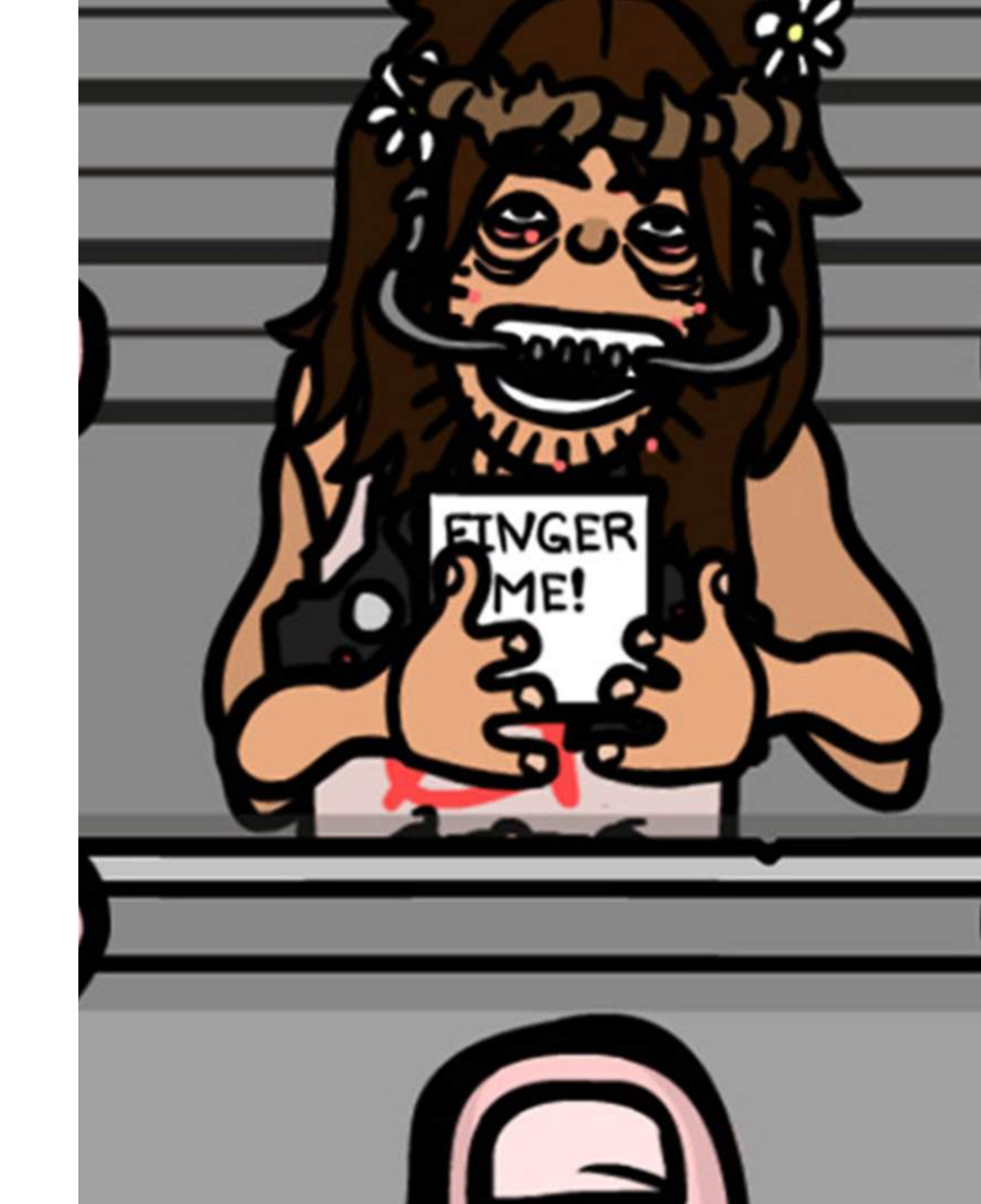
PARA "REBIRTH" HIZO FALTA UNA NUEVA BANDA SONORA.

admirador (rock y metal experimental, avant-garde y con influencia dadaísta en grupos como Sleepytime Gorilla Museum y The Book of Knots).

Para esta nueva aventura musical, Matthias decidió contar con Jon Evans para formar Ridiculon, dúo centrado en música para videojuegos. Aparte de "Mewgenics" (cuyo desarrollo está interrumpido indefinidamente), Ridiculon ha producido la banda sonora de "The Binding of Isaac: Rebirth" y su expansión "Afterbirth", parte de la música para la edición V Aniversario de "Super Meat Boy" (Playstation 4 y PS Vita) y la de "Fingered", otro juego de Edmund McMillen.

En el caso que nos ocupa, para "Rebirth" hacía falta una nueva banda sonora que encajara con el nuevo aspecto gráfico, menos adorable y más tétrico: la atmósfera es diferente y por tanto la música sería diferente.

El estilo de Ridiculon es más oscuro y serio, bebiendo más del lado tétrico y crudo que del adorable, acompañando ese mismo cambio en el aspecto visual de "Rebirth". La instrumentación es más orgánica, acercándose a la de una banda real, y el sonido hace





LA NUEVA BANDA SONORA DEL JUEGO CHOCÓ CON LA ANTERIOR

más uso de efectos ambientales para apoyar los escenarios. Un añadido interesante es la aparición de capas con instrumentos adicionales de forma dinámica en situaciones en las que están presentes muchos enemigos, un ejemplo sencillo pero funcional de música adaptativa.

En definitiva, el "remake" presenta un aspecto sonoro muy adecuado al nuevo tono que posee "Rebirth", pero notablemente distinto de aquél en el juego original, grabado en la memoria de los fans, que veneraban el trabajo de Danny Baranowsky y lo consideraban una parte fundamental de la experiencia Isaac.

La resistencia al cambio y la facilidad para poner el grito en el cielo provocaron la aparición de muchas quejas públicas según se iban desvelando temas de la nueva banda sonora como parte de la campaña de publicidad antes del lanzamiento de "Rebirth". Las diferencias en instrumentación, composición y estilo podían ser o no del gusto de cualquiera, y muchas reacciones así lo atestiguaban. Pero el grueso de los mensajes tomaba un cariz más primitivo, más agresivo, más... personal.

Sólo con escuchar unas muestras de la nueva música, aisladas del juego aún inédito y, por tanto, fuera de contexto, ya era común catalogar los temas como "absoluta basura", "claramente a años luz del original" o incluso proferir cobardes amenazas anónimas a McMillen por "permitir que violen su juego perfecto con esa bazofia de

LAS DOS VERSIONES DE LA BANDA SONORA DE "BINDING OF ISAAC" Y SU "REMAKE" SUPUSIERON UN CONFLICTO PARA LOS AFICIONADOS AL JUEGO.

LA RESPUESTA DEL PÚBLICO ANTE EL CAMBIO FUE EMOCIONAL.

LA PELEA SÓNICA DIFIERE EN CONCEPCION Y NO EN TIMBRES.

música". Todo ello amplificado por el hecho de que "The Binding of Isaac" es un juego muy polarizador al que se suele o bien jugar unas pocas horas y olvidarse o bien contar las horas de juego más por centenares que por decenas, lo cual ayuda a que las melodías queden grabadas a fuego en la memoria del jugador, de tanta repetición.

Esta reticencia a cualquier cambio que amenace con modificar la representación mental que el individuo tiene de un elemento cultural y la posterior reacción visceral cuando dicho cambio se manifiesta como definitivo en la obra recuerda a los mecanismos de defensa expuestos por Freud, que actúan de forma inconsciente y por tanto no existe un análisis o racionalización previa de las características de la música, ni



una comparación artística entre la original y la nueva. Lo cual es interesante, porque además de ser ambas obras muy adecuadas para el juego presentan más parecidos que diferencias.

Aunque el estilo de Baranowsky sea más melódico que el de Ridiculon, no son pocas las melodías memorables en ambas bandas sonoras. La paleta sónica difiere en concepción aunque no tanto en timbres. Ridiculon tiene un enfoque sonoro más orgánico, apoyándose generalmente en instrumentos reales y con un aura de banda completa, mientras que Baranowsky utiliza un sonido más digital, individual y sintético.

Pero esta diferencia no evita que en ambos trabajos haya una variedad de estilos similar. Tenemos fragmentos orquestales, secuencias elec-

trónicas, partes rockeras, pasajes ambientales muy suaves, momentos fundamentalmente atmosféricos... no en vano sirven a unos escenarios y temáticas comunes y han de estar al servicio de las situaciones del juego y acaban teniendo que respetar los tropos usuales.

No sólo eso, sino que escuchando ambos trabajos y comparando pista por pista se puede observar que gran parte de la banda sonora de "Rebirth" se realizó tomando como base directamente la del primer juego, pues los paralelismos en muchos de los temas que aparecen en las mismas condiciones son bastante evidentes, llegando a parecer reconstrucciones a partir del análisis de la fuente original más que trabajos basados únicamente en las direcciones de McMillen en la mayoría de los casos (por evitar spoilers evitaremos decir cuáles y por qué, pero es significativo que sean siempre situaciones equivalentes en ambos juegos).

Por tanto, lo que se produce en el oyente acostumbrado a la banda sonora original es una discrepancia no entre lo visual y lo sonoro, ni siquiera entre lo sonoro y la atmósfera y el concepto, sino únicamente entre lo nuevo y la costumbre. No en vano también existen detractores de "Rebirth" en base al nuevo estilo gráfico y la modificación leve de algunas de las mecánicas y sistemas internos del juego, aunque en el fondo no son más que mejoras y correcciones que no se pudie-



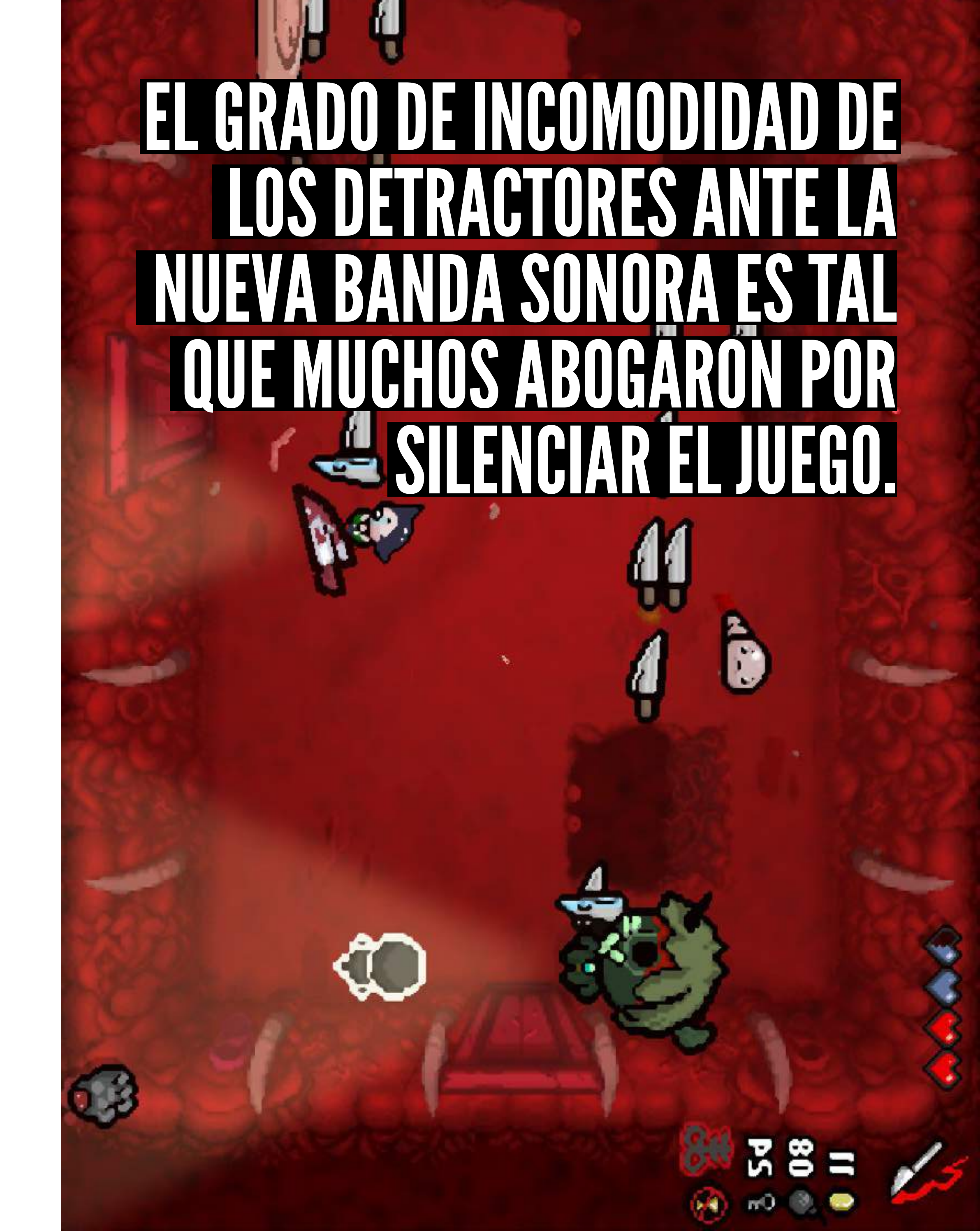
ron aplicar al juego original por las limitaciones de Flash y para equilibrar personajes y situaciones del juego.

El grado de incomodidad de los detractores ante la nueva banda sonora es tal que muchos de ellos abogan por silenciar la música del juego y reproducir externamente durante la partida la banda sonora del original. Esta solución casera conllevaría prescindir de interactividad inmediata, en tanto que se pierde la capacidad de bucle del tema si permaneces en una zona más tiempo que la duración del mismo, y que has de cambiar de pista en la lista de reproducción manualmente cada vez que cambias de contexto (o resignarte a perder esa faceta interactiva y la concordancia entre música y escenario, clave en la experiencia global para el jugador). Hasta existen peticiones en la comunidad de jugadores para que alguien programe un "mod" que permita utilizar la banda sonora original en el juego nuevo.

El hecho de que sea un "remake" y no una continuación intensifica los sentimientos de rechazo ante la modificación de una realidad concreta en el fan, por aquello de que es una obra actualizada, lo nuevo sustituye oficialmente a lo viejo para el creador, pues se ha realizado una nueva entrega para acercarse más a sus intenciones originales que no pudieron ser llevadas a buen puerto anteriormente.

En resumen, surge de forma generalizada un descontento con la nueva versión de una obra no por sus características artísticas o lúdicas, sino por el hecho de haberse efectuado cambios con respecto a la concepción interna individual de la obra original, provocando una reacción negativa y defensiva, escudándose en una suerte de totemismo nostálgico inconsciente y, al parecer, inevitable.

El caso de" The Binding of Isaac" es un buen ejemplo, pero ni mucho menos el único. En el terreno musical no hace falta irse lejos: el propio "Super Meat Boy" de McMillen, en su edición quinto aniversario para Playstation 4 y PS Vita, no pudo contar con la banda sonora original de Danny Baranowsky y, ante la necesidad de nueva música, McMillen decidió reclutar a Scattle, Laura Shigihara y a los ya mencionados Ridiculon. La acogida fue catastrófica, aunque en este caso la adecuación de los temas al juego es bastante más discutible.



ESTE TIPO DE REACCIÓN MASIVA PARECE SER INEVITABLE.

Fuera del universo McMilllen también se ha visto un descontento con la renovación de la música de "Final Fantasy X" en su remake HD, incluso aunque las composiciones originales se mantienen, variando únicamente la instrumentación y los arreglos.

El propio Danny Baranowsky era consciente del problema que estos cambios suponen cuando se le encargó versionar la banda sonora original de "Cave Story" para su "port" en Nintendo 3DS, y sabía que, independientemente de lo bueno o malo que fuera su trabajo, siempre habría un amplio sector de los aficionados que iban a odiarlo simplemente porque no era el original.

Este tipo de reacción masiva parece ser inevitable. Podemos encontrar la misma situación en cualquier versión o actualización de un videojuego en los últimos años, en cualquiera de sus facetas: gráficos, música, jugabilidad, doblaje, etc. Y aunque una parte de las posibles críticas sean racionales y fruto de una comparación y análisis previos, o incluso se exprese de forma respetuosa una preferencia por una u otra versión (cuestión de gustos), el grueso de la voz pública gritará por encima de ellos, lamentando la muerte de su título idolatrado y exigiendo la hoguera para quienes lo han defenestrado.

ARE YOU SURE YOU WANT ME TO DIE?




PRESURA
VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD
MÚSICA Y VIDEOJUEGOS
NÚMERO XVII

ARTÍCULO.

EL CONTRAPUNTO ELECTRÓNICO. LA IDENTIDAD DE LA MÚSICA DE VIDEOJUEGOS.

POR: EDGAR SÁNCHEZ

Yuji Takenouchi sostiene que la auténtica música de videojuegos se hacía durante los 80 y los 90. Y bien, aunque pueda parecer lo contrario, esa afirmación tiene una base que nada tiene que ver con aquello de «Todo tiempo pasado fue mejor». Es muy habitual que pensemos que el devenir de la industria ha sido un progreso lógico, que la evolución de la tecnología ha conducido a que se pueda crear música sin limitaciones, una muy ansiada necesidad; pero hay más tela que cortar. Si Takenouchi sigue ejerciendo de músico, ¿por qué no considera igual de verdadero el material que encontramos en proyectos actuales?



LA YELLOW MAGIC ORCHESTRA FUE CLAVE PARA LA MÚSICA DE VIDEOJUEGOS.

EL "CHIPTUNE" ES, HOY EN DÍA, UNA CORRIENTE MÚSICAL CON IDENTIDAD PROPIA.

Pues en verdad no tiene que ver con el talento ni con la calidad, sino con la identidad. En esto podemos estar más o menos de acuerdo y es que lo que entendemos por música de videojuegos llegó a crear una tendencia, un sello único que ha influido en artistas como deadmau5, Soichi Terada, Disasterpeace, Perfume o Anamanaguchi. Hoy, mientras la mayor parte de proyectos van al rebufo del modus operandi de las grandes producciones de cine –el mismo Nobuo Uematsu remarca este grave estancamiento en lo cinemático– ha quedado como una vía más de hacer música, el llamado "chiptune". Sin embargo está lejos de ser una simple etiqueta que traspasa su propio medio, es una corriente musical con todas las de la ley, y una que es común solo a este ámbito, el de los videojuegos.

Para ver esto con claridad debemos remontarnos a inicios de los 80, cuando aparecía el famoso Sony Walkman, el fabricante Yamaha preparaba su sintetizador DX7, causante de la fiebre "FM Synthesis", y en Japón forjaba su nombre un grupo que sería clave para los videojuegos, la Yellow Magic Orchestra. Mientras se iban agolpando estos ingredientes se empezaba a experimentar con el tema del sonido en las máquinas arcade más primerizas. Todavía no era un apartado como tal, se manifestaba vagamente, pero daba señales de que había pocas alternativas a la hora de implementar música en este tipo de productos. O bien se hacía desde fuera –con soportes externos de reproducción, como la orquesta que toca desde el foso– o debía hacerse desde las mismas entrañas, desde el código.

La solución que se terminó imponiendo fue la segunda, quizás la más sensata, pero de alguna forma también la más costosa. Ahora la tarea de poner música no era tanto una labor de las musas sino matemática, una tarea que pasaba de manera irremediable por la programación. Esto también provocaría que el músico debiera aprenderse el oficio o que cada trabajo lo tuviese que hacer una persona distinta. A esta odisea había que añadir el hecho de que cada máquina funcionaba en base a los propios caprichos de su hardware. Así lo que debía ser una disciplina artística y emotiva se había vuelto fría como el hielo. Claro que este no era el primer caso en que la música vivía algo similar, ¿no es cierto?

Si nos fijamos en el árbol genealógico de las divinidades inspiradoras, veremos que las distintas etapas han llevado un flujo parecido. La monódica trovadoresca y los cantos religiosos típicos del Renacimiento dieron paso al conocido "Período de la práctica común" de la música académica. Primero el Barroco con sus líneas imposibles y cerradas, luego el Clasicismo y el auge de las formas musicales clásicas –sobre todo la sinfonía– y por último el expresivo Romanticismo y la fractura de corrientes tras el Impresionismo. Cada momento daba prioridad a una serie de recetas más allá de las evidentes diferencias entre los compositores. Al desarrollarse la música popular contemporánea se diluyeron esos compartimentos dirigidos por la teoría y las formas en pos de los estilos y colores, pero la música de videojuegos supondría un portal entre el pasado y el futuro. Por un lado ese sonido computarizado parecía de ciencia ficción, pero la manera de plasmarlo tendría mucho más que ver con el método virtuoso y matemático del Barroco, que al igual que en el caso de la frialdad del chip pretendía suplir las carencias dinámicas de instrumentos como el clavecín, incapaz de transmitir cambios de intensidad debido a su construcción. Hacer música de videojuegos sería como usar la inerte combinación de pluma y martinete.



LA TAREA DE PONER MÚSICA AL VIDEOJUEGO NO FUE UNA LABOR DE LAS MUSAS, SINO DE LAS MATEMÁTICAS.

EL EJERCICIO DE PROGRAMACIÓN MUSICAL SE HABÍA CONVERTIDO EN UNA MANERA DISTINTIVA DE CREAR AUDIO.

Así es como se impuso la técnica compositiva del contrapunto, ideal para los escasos canales que solían dejar los chips y la inicial inexpresividad de los mismos. Pero esto no solo dejaría una inmensa riada de melodías memorables y muy reconocidas, sino que sin darnos cuenta se había convertido en una forma de hacer las cosas. Sin darnos cuenta nos encontraríamos hablando del sonido característico de los VRC y SCC de Konami, el SN76489 PSG de Master System o el YM-2610 de Neo Geo y de cómo servían de órgano vital para ejecutar de manera analógica, en tiempo real, la información musical contenida.

De esa manera, tomando el relevo del moog modular de Isao Tomita, la Escuela de Berlín y de importantes LP como ese "Solid State Survivor" (1979) de la Yellow, este ejercicio de programación musical se había convertido en una manera distintiva de crear audio. Los canales FM y de onda cuadrada podían generar complejas piezas vestidas de estilos musicales alejados de la electrónica pero a su vez marcadas por el sonido sintético, como en el inmortal "Passing Breeze" latin jazzero de HIro Kawaguchi para "OutRun" (SEGA, 1986) o el rock progresivo de Tim Follin para "Solstice" (Software Creations, 1990). Así vemos cómo dentro de la limitación que conlleva, se pueden dar posibilidades creativas enormes.



La llegada del soporte CD-ROM supuso un giro con la llegada del redbook audio, que se empezaría a utilizar en sistemas como Mega-CD, Neo-Geo CD y más tarde PlayStation y Sega Saturn, que en algunos casos todavía venían preparadas para hacer uso del audio PCM a través del chip, pero que empezaron a poner de moda la música pregrabada, que permitía utilizar instrumentación cada vez más realista dentro del margen de memoria.

El paso del tiempo ha ido dejando atrás todo tipo de restricciones –salvo en dispositivos portátiles, que llega más tarde– y ahora es lo más normal escuchar música grabada con orquesta o creada con potentes librerías sin envidiar a otros medios. Cuando se utiliza el chiptune ahora suele hacerse como recurso formal "retro", ya que rara vez la música

EL PASO DEL TIEMPO HA IDO DEJANDO ATRÁS TODO TIPO DE RESTRICCIONES Y AHORA ES LO MÁS NORMAL ESCUCHAR MÚSICA GRABADA CON ORQUESTA..

¿EL ABANDONO DEL "CHIPTUNE" HA SUPUESTO UNA PÉRDIDA DE IDENTIDAD PARA EL VIDEOJUEGO?

está de verdad preparada para ejecutarse en un chip de sonido, es una simple simulación. Un ejemplo en el que se puede es el de "Shovel Knight" (Yacht Club Games, 2014), puesto que tanto Jake Kaufman como la señorita Manami Matsumae conocen bien y acostumbran a manejarse con música de chip, por lo que facilitan el modo de reproducirlo sobre una NES.

Tras todo esto, si trazamos la retrospectiva, el mensaje de Takenouchi queda claro. No es que ahora se hagan peor las cosas o se esté lejos del nivel de antaño, sino que una vez se cruzó la línea de la innovación y se abrieron las puertas para crear bandas sonoras desde cualquier enfoque, no fuimos conscientes de que en cierto modo también se estaba abandonando un noble arte que identificaba a este sector. Una artesanía que había nacido con la irrupción de los videojuegos en los 80 y que se diferenciaba a su modo del resto de música de otras artes, llegando a crear escuela en ciertos ámbitos de la electrónica del mismo modo que Yuzo Koshiro fue figura influyente en el house y el jungle / breakbeat con esa macedonia de frutas herencia de Enigma y Soul II Soul de sus encargos en SEGA.

Pero no todo es pérdida de identidad, en este tiempo se han ido consolidando ciertos elementos característicos así como desarrollando otros nuevos. Es ahí donde entra la música adaptativa y el audio procedural, que son métodos que se amoldan al espíritu tan vivo, cambiante e interactivo del videojuego, en contraposición al audio lineal corriente. Seguramente sea este el punto más claro de diferenciación que tenemos actualmente, a pesar de que tampoco sea algo nuevo, puesto que el término de música generativa fue introducido por Brian Eno y se ha venido aplicando en el minimalismo y el ambient desde "Discreet Music" (1975). Aun así ha tenido un desarrollo mayor aplicado a los videojuegos.

LA MÚSICA GENERATIVA FUE ACUÑADA POR BRIAN ENO.

BRIAN ENO DISCREET MUSIC

Así pues, la conclusión final a la que podemos llegar es que resulta muy importante tener libertad creativa para utilizar lo que resulte más conveniente para el compositor en cada caso, pero que también es importante la búsqueda de la identidad y la conservación de los viejos métodos, ya que solo así lo videojuegos podrán llegar a conformarse como un mundo que fusiona disciplinas pero tiene un carácter propio, maduro y de gran autonomía.

FIN


PRESURA
VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD
MÚSICA Y VIDEOJUEGOS
NÚMERO XVII



REPORTAJE.

BREVE HISTORIA DE LA EVOLUCIÓN DE LA MÚSICA EN LOS VIDEOJUEGOS.

POR: RICARDO LARA CAÑABERAS.

De todas las disciplinas artísticas, puede decirse, casi con total seguridad, que la música es la más antigua de todas. En parte ya que eran, es y será un lenguaje universal capaz de, independientemente de la lengua madre del oyente, despertar sensaciones y sentimientos como difícilmente ninguna otra disciplina podría.

La música es un instrumento más a la hora de contar una historia que ha sido utilizada por el cine y la televisión con frecuencia para fomentar la inmersión en la trama o historia que quieren contarnos más que como mero un acompañamiento de las imágenes que pasan ante nuestros ojos.

Es esta última habilidad relatora de la música es la que más comúnmente se ha dado en los videojuegos, aunque no siempre fue así ya que la música en los videojuegos depende en todo caso de la tecnología disponible en ese momento.

PRIMERA GENERACIÓN.

La época de los primeros videojuegos abarca desde finales de la década de los 70 y principios de los 80, hasta finales de esta misma década y principios de los 90. En tanto tiempo, y en un mercado tan cambiante como el de la informática (ya fuera en su vertiente árcade o personal), resulta absurdo pensar que no hubo evolución en lo que se refiere a las características musicales del hardware, sobre todo por las exigencias más del mercado que de los desarrolladores, que las más de las veces se limitaban a exprimir el hardware disponible hallando soluciones creativas y logrando sorprender con ellas incluso a las empresas desarrolladoras de placas (Pape, B. (2013). It´s behind you: the making of a computer game. [s.n.]).

Porque a decir verdad los fabricantes no echaron precisamente el resto con los chips de sonido de los primeros 8 bits. Básicamente, carecían de ellos y era el chip encargado de la salida de vídeo el que también se encargaba del sonido ((Axel Springer (Ed.). Retro Gamer Hardware [Edición coleccionista]. 2011, 1, 102). Había muy pocas herramientas para una parte empobrecida de la máquina y pocas veces, aparte de algún que otro sonido aislado, los programadores se aventuraban a poner alguna que otra música en su código porque, sobre todo, quitaba espacio a los gráficos y al resto del código en sí (Williams, P. (Ed.). (1982). Over the Spectrum. Melbourne House). Esto explicaba porque en las conversiones de máquinas árcade de éxito, como en el caso de las conversiones a 8 bits del R-ty-



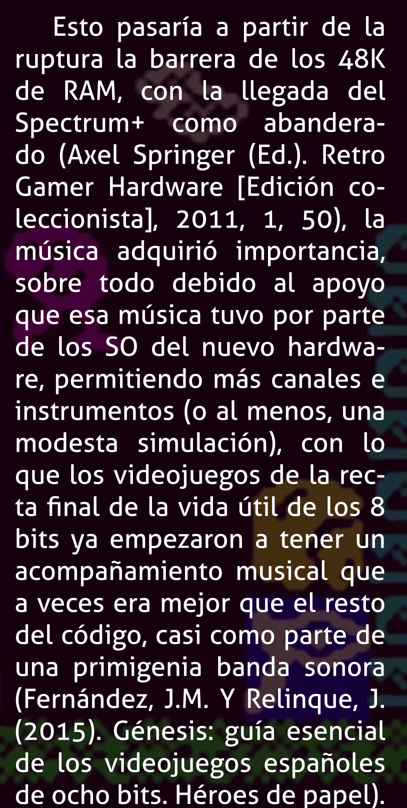
LA MÚSICA SE RESERVABA A LA "INTRO" DE LOS VIDEOJUEGOS.

COMMODORE DIO MÁS IMPORTANCIA AL SONIDO QUE A LOS GRÁFICOS.

pe (Irem, 1987), se gastase más esfuerzo en simular los gráficos casi pixel a pixel, y siempre buscando una calidad aceptable, que en la música o ya siquiera en los efectos de sonido (Pape, B. (2013). It´s behind you: the making of a computer game. [s.n.]) Es cierto que, de vez en cuando, algún aventurado programador lo intentaba, consiguiendo alguna que otra simulación más o menos exitosa de voz digitalizada o bien música que apenas duraba unos segundos como introducción al juego. Ejemplos de estos primeros intentos de dotar al juego de una expresión musical acorde con la experiencia que el jugador debería vivir al ponerse a los mandos, son los primeros juegos de los hermanos Stamper, tales como "Jet PacK" o "Psst" (Ultimate, 1982), en el que los sonidos se limitaban a algún que otro efecto esporádico pero que le daban un punto más de diversión al juego.

Los videojuegos españoles tampoco se quedaban atrás en este aspecto. De hecho, durante buena parte de esta primera generación, los videojuegos facturados en España eran dignos rivales para todos aquellos diseñados en el extranjero. Ejemplo de esta artesanía informática son "Camelot Warriors" (Dinamic,1985), "Abu simbel Profanation" (Dinamic, 1985) o "Sir Fred" (Made in Spain, 1986), demostrando que había vida más allá de Dinamic.

Pero aunque el esfuerzo era más que digno, tanto la tecnología (el "Jet Pack" de Ultimate salió en principio sólo para la versión de Spectrum de 16K de RAM) como el conocimiento de la misma, todavía tendría que andar varios años para poder desarrollar la música hasta las mismas cotas que otros aspectos técnicos del juego tales como la suavidad en los movimientos o el "scroll" multidireccional.



Esto pasaría a partir de la ruptura la barrera de los 48K de RAM, con la llegada del Spectrum+ como abanderado (Axel Springer (Ed.). Retro Gamer Hardware [Edición coleccionista], 2011, 1, 50), la música adquirió importancia, sobre todo debido al apoyo que esa música tuvo por parte de los SO del nuevo hardware, permitiendo más canales e instrumentos (o al menos, una modesta simulación), con lo que los videojuegos de la recta final de la vida útil de los 8 bits ya empezaron a tener un acompañamiento musical que a veces era mejor que el resto del código, casi como parte de una primigenia banda sonora (Fernández, J.M. Y Relinque, J. (2015). Génesis: guía esencial de los videojuegos españoles de ocho bits. Héroes de papel).

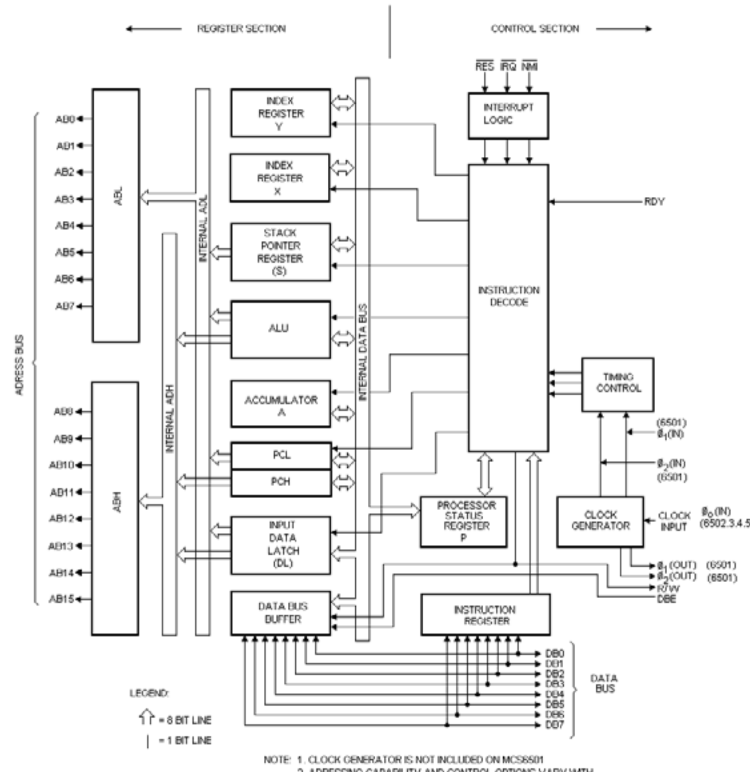
Siempre hay adelantados a su época, tanto en lo creativo como en lo tecnológico. Existían plataformas de 8 bits que dieron más importancia al sonido que a los gráficos (aunque esto último habría que discutirlo con detenimiento), como es el caso de Commodore. Esta plataforma de 8 bits era uno de los cuatro mosqueteros del mundo 8 bit (Spectrum, Amstrad, Commodore y MSX, aunque este último era más un estándar que un ordenador "per sé"), y cada uno se diferenciaba por motivos diferentes. Someramente, el Spectrum era el que más definición tenía, pero a cambio, con la colisión de atributos (choque entre pixeles de diferente color) más atroz que he visto, el Amstrad era un "todo-en uno", con casete y monitor dentro del mismo producto, con colores mejor tratados que en el caso del Spectrum pero a cambio con una definición peor, el Commodore tenía la mejor música mientras que en MSX ganaba a todos en gráficos y sonido pero tenía el problema

"Abu Simbel, Profanation" de Víctor Ruiz Tejedor, 1985.

LA MÚSICA SIRVIÓ EN MUCHOS CASOS COMO ANTESALA DEL VIDEOJUEGO.

que su sistema de almacenamiento para juegos podía llegar a ser caro (cartucho), y que, al ser un estándar se podían llegar a dar ciertos problemas de compatibilidad (Axel Springer (Ed.). Retro Gamer Hardware [Edición coleccionista], 2011, 1, 62, Charte, F. (2011). El pasado de la computación personal: Historia de la Microinformática. Jaén, España. Universidad de Jaén). La tecnología del Commodore, sus tripas, estaban formadas por un 8 bits (el 6502) como procesador mientras que para sonidos contaba con el chip SID, que le dio la gran ventaja sobre sus competidores más directos y más famosos. Hoy día los juegos se cargan a la velocidad del pensamiento y parece fuera de lógica el que existiera algo así. Pero cuando se cargaba desde cinta de casete, las cargas podrían duran fácilmente media hora, y había que entretener al público mientras tanto. Básicamente la música era la telonera del juego en sí.

Este chip permitió al Commodore tener las llamadas "sintonías de carga" (Retro Gamer Hardware [Edición coleccionista], 2011, 1, 62), e independientemente tener sintonías y música durante el juego que ha quedado ya grabada en el tímpano de sus



EL CHIP SID PERMITIÓ AL COMMODORE TENER "SINTONÍAS DE CARGA".

EL CHIP SID PERMITIÓ EXPERIMENTOS COMO "TUBULAR BELLS".

jugadores, como en los casos de "Wizball" (Ocean, 1985) o "Bubble Bobble" (Firebird, 1987). Esta característica del Commodore, permitió también la existencia de "experimentos" como el de "Tubular Bells" (CRL, 1986) que es una especie de álbum interactivo del homónimo de Mike Oldfield y firmado por este último, más que un videojuego en sí. Casi se podría decir que estábamos en la antesala de las famosas "Demos" que apenas años después campaŕían a sus anchas por los circuitos de la próxima generación de ordenadores (Hobby Press. Micromanía, 1986, 15, 28)).

En realidad, muchos usuarios se decantaban por el caro (comparado con el "humilde" ZX Spectrum) Commodore precisamente por esta característica. De hecho, en la actualidad se busca más el impacto visual que auditivo, pero en esa época todo contaba para el jugador, y estaba claro que ya entonces los jugadores pedían un mínimo de calidad al respecto. Aunque siempre habría que poner balanzas, independientemente del precio de la plataforma.

Pero dejando un poco todas las características técnicas aparte, lo cierto es que desde que pudieron usar música, esta se transformó en uno de los elementos que más atraían a los jugadores, ya fuera para sacar pecho porque los juegos de su ordenador podían verse acompañados de música diseñada específicamente para el mismo o bien porque si estaba bien compuesta, permitía una mejor y más profunda inmersión del jugador en la historia del juego.

Los desarrolladores, conscientes de ello, le pedían cada vez más al ya mermado hardware de 8 bits, para poder conjuntar mayor tamaño de videojuegos, mejores gráficos y sonidos. La respuesta de los fabricantes fue tibia, tan solo aumentando la RAM a unos 128K de tamaño total (Rollings, A. (2005). The ZX Spectrum Book – 1982 to 199X. Hiive). Aun así, sí que existieron unos cuantos juegos que aprovechaban este canto de cisne, con títulos como el "Daley Thompson´s Decathlon" (Ocean, 1984), "International Match Day" (Ocean, 1985, en

DESDE QUE LA MÚSICA ESTUVO DISPONIBLE EN LOS VIDEOJUEGOS ESTA SE CONVIRTIÓ EN UNO DE LOS ELEMENTOS MÁS DISTINTIVOS DE LOS TÍTULOS Y LAS PLATAFORMAS QUE LOS CONTENÍAN.

"Zak McKracken and the Alien Mindbenders" de LucasArts, 1988.

el que por extraños motivos, su banda sonora era una reinterpretación de "When the saints go marchin´ in" o el "Rocman" (Magic Team, 1986) en el que al principio de la partida, se nos presentaba una voz perfectamente digitalizada a modo de saludo de bienvenida (Fernández, J.M. Y Relinque, J. (2015). Génesis: guía esencial de los videojuegos españoles de ocho bits. Héroes de papel).

A finales de la década de los 80, quedaba patente que los fabricantes querían dejar morir lentamente el mercado de 8 bits, conscientes que la siguiente generación de ordenadores ya pedía el relevo. Una carrera que lógicamente, nadie quería perder. Además, los programadores se encontraban con el gran problema de tener que hacer toda esa música a mano. Efectivamente, hubo que esperar hasta la llegada de la siguiente generación de ordenadores para empezar a tener ya unas herramientas acorde con la nueva tecnología desarrollada.

SEGUNDA GENERACIÓN.



"Maniac Mansion" de LucasArts, 1987.

El cambio de generación trajo grandes cambios tanto para desarrolladores como para usuarios. Los primeros se encontraron con una arquitectura completamente diferente para poder crear sus juegos mientras que los segundos se encontraron frente a frente con un paso tecnológico de gigante. Por fin, los ordenadores personales disponían de una capacidad gráfica, sonora y de computación que poco o nada tenían que envidiar a las famosas máquinas árcade (Future Publishing. Veitch, N. (Ed.). (1993). The Amiga Format Bumper Book of Amiga Hints and Tips. (1a. ed.).)

Conscientes de ello, tanto editores de software como fabricantes de ordenadores, a sabiendas que ya estaban cosechando sobre campo

LA NUEVA GENERACIÓN FABRICÓ GRANDES CLÁSICOS DEL VIDEOJUEGO.

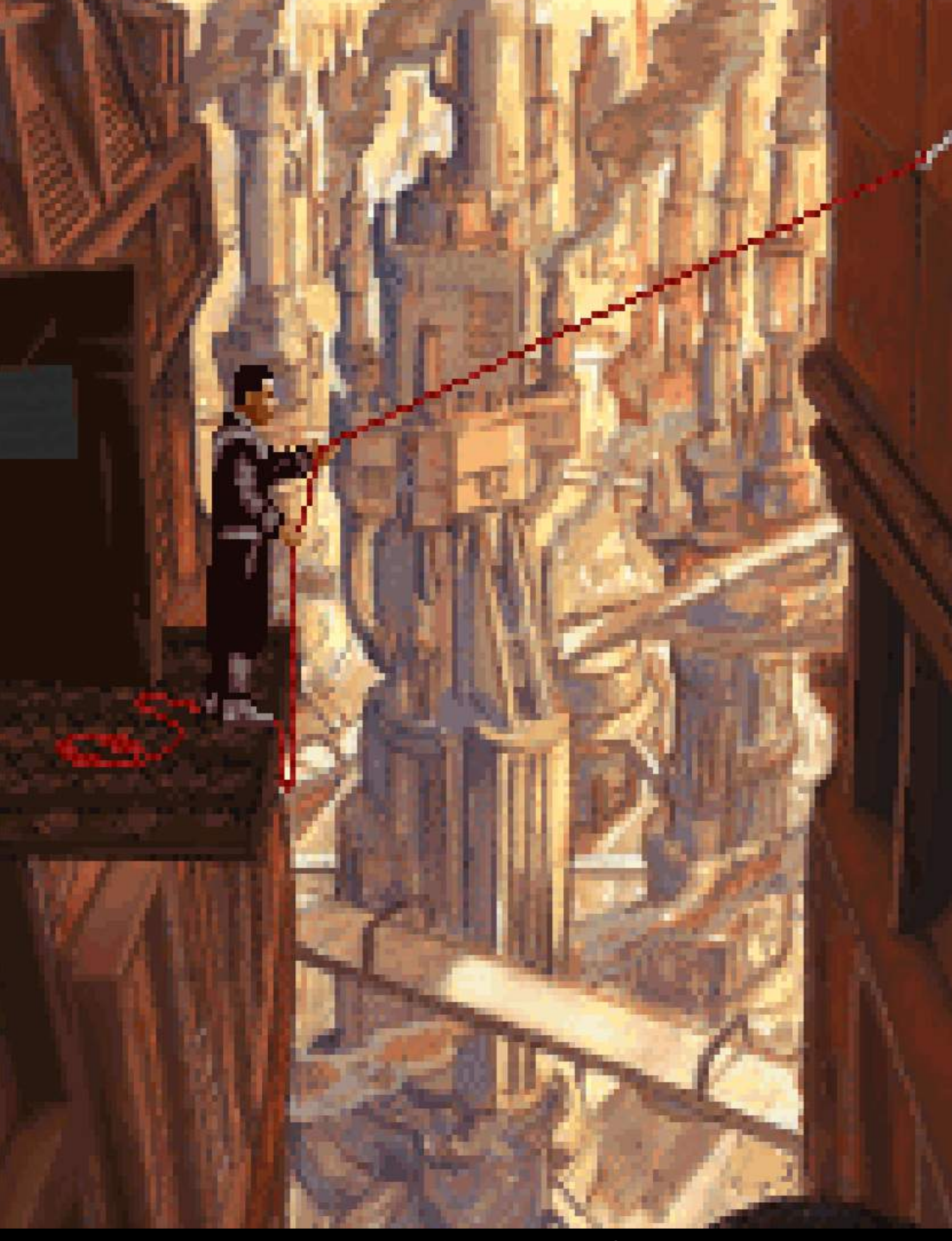
abonado, incluyeron en la mayor parte de "packs" de inicio de 16 bits, herramientas gráficas y de sonido para mostrar la versatilidad del nuevo hardware. Ese fue un punto de inflexión muy importante. Ya que muy pronto, incluso en esos mismos "packs" de inicio, existieron herramientas de composición musical, como el famoso "pack" de inicio del Commodore Amiga 500, "Appetizer" (Gold Disk, 1989). Si a esto le unimos la mayor capacidad de generar música, esta como tal por fin pudo hacerse un hueco entre los diferentes elementos que componían un videojuego y no simplemente como algo que añadía un plus al mismo.

Ya casi desde el inicio de la vida de estas nuevas plataformas, existieron videojuegos que mostraban las capacidades, más sonoras y narrativas que gráficas, dando lugar a producciones que se convirtieron en clásicos al instante y que se han ganado un lugar en la historia de los videojuegos por méritos propios, Como el "Shadow of the Beast" (Psygnosis, 1989), cuya introducción era ya por si sola un auténtico festín para los sentidos.

De modo que esa posibilidad se mezcló con la narrativa del videojuego, consiguiendo por vez primera introducir al jugador en el concepto e historia del juego no sólo por la historia, argumento y gráficos, sino también por la música mu-

EN LA GENERACIÓN 16 BITS LA MÚSICA SE UNIÓ A LA NARRATIVA.

"Shadow of the Beast" de Psygnosis, 1989.


"Beneath a Steel Key" de Revolution Software, 1994.

cho más que alguna sufridas "chiptunes" de los videojuegos de la generación anterior, algo que narrativamente no empaña la jugabilidad, y que sin embargo permitía acceder a recursos estilísticos y narrativos clásicos del cine y televisión. Como claro ejemplo de esto son los juegos de la compañía Cinemaware, cuyos títulos no sólo usan esas técnicas anteriormente descritas, sino que además usan títulos, argumentos, narrativa y estilismos muy cercanos a la de la serie B de ciencia ficción y/o terror americanas de mediados del siglo pasado (Axel Springer (Ed.).Retro Gamer, 2013,8, 118).

Esta necesidad, este apoyo que la música dio a la narrativa del videojuego, no cayó en saco roto en manos de desarrolladores y de fabricantes. A medida que la tecnología avanzaba y que la competencia aumentaba, la importancia que se fue dando a la música dentro del ambiente del videojuego fue cada vez mayor. No sólo se contrataba a compositores de BSO para la música, si no que cada vez aumentaban tanto el número de canales como la cantidad de instrumentos soportados (emulados), eso sí, directamente y aprovechando las capacidades de un nuevo soporte llamado CD ("Myst", Broderbund, 1993), no se grababa directamente la BSO en el, dejando una parte para el código del juego en sí.

Una parte muy importante de esta explosión artística la tuvo la culpa la llegada de los primeros formatos de compresión de audio. Efectivamente, y aunque a la larga, los ordenadores tendrían espacio y potencia de sobra para poder poner a tocar a toda la orquesta filarmónica de Viena llegado el caso, la música seguía ocupando parte de la RAM y obligando a desarrolladores a buscar no ya soluciones creativas, si no soportes que les permitieran tener la música comprimida perdiendo la menor calidad posible en su descompresión y escucha Future Publishing. Veitch, N. (Ed.). (1993). The Amiga Format Bumper Book of Amiga Hints and Tips. (1a. ed.).

RESULTADOS.

Con la llegada de la informática musical a su edad adulta, se consigue hacer trascender a los videojuegos del ambiente puramente lúdico hasta llegar a ambientes culturales. De hecho, muchos videojuegos son más recordados actualmente por su BSO que por el juego en sí. Y en muchas ocasiones,

la música trascendería el propio contenedor del videojuego para independizarse como estructura artística por sí misma .(Huelbeck, C. (2015). Chris huelbeck Productions – Music composition & Audio Services For Games, Film & TV. http://www.huelsbeck.com/).

Toda esta herencia tecnológica, recordemos que estaba centrada en un sólo objetivo, el permitir que el jugador buceara en el videojuego desde el minuto cero (ya que en muchas ocasiones, dicho despliegue de medios empezaba ya en la propia introducción del videojuego, como en el recordado y laureado "Shadow of the Beast" (Psygnosis,1989) o "The Chaos Engine" (Bitmap Brothers, 1993), y que por tanto, lo que ahora se denomina "Experience User" o XU fuera en cada generación más satisfactoria que la anterior, sin olvidar nunca conceptos como la historia o la jugabilidad.

Si por algo son recordados por usuarios y programadores estos videojuegos de nuevo cuño, es sobre todo por la experiencia más completa que permitían respecto a la anterior generación. No me estoy refiriendo sólo a técnica desplegada por una parte por el nuevo hardware y los desarrolladores por otro, sino porque al sumar la música y los efectos de sonido, por fin una explosión sonaba como tal o los enemigos gemían cuando acababas con ellos.

Es decir, que la música y los efectos especiales añadían un plus de verosimilitud y de credibilidad a la experiencia jugable. No sólo en muchos casos existían diferentes músicas para diferentes fases del videojuego ("Alien Breed: Tower assault", Team17, 1994 o "Turrican", Rainbow Arts, 1990), sino que la propia música servía para templar o tensar los nervios del jugador ("Rainbow Islands", Taito, 1990).

Esta posibilidad no sólo se dio en aras de mejorar la informática personal. Es evidente que, para máquinas cuyo coste económico para el usuario (consolas) o para la empresa desarrolladora (máquinas árcades) era mayor, el esfuerzo por conseguir esta tecnología, también lo era. Aunque en muchas ocasiones, se llegó a un cierto "empate técnico" donde las empresas desarrollaban placas cuya tecnología era usada (en parte) para máquinas árcades o bien para que los propios ordenadores personales pudieran conseguir mover una tecnología como la FMV (Future Publishing, Ltd. Amiga Format. Junio 1993, 47, 16, Future Publishing. Veitch, N. (Ed.). (1993). The Amiga Format



"Rainbow Island" de Taito, 1990.

SE BUSCABA, A TRAVÉS DE LA MÚSICA, MODIFICAR EL COMPORTAMIENTO DEL JUGADOR.

LA MÚSICA DE LOS VIDEOJUEGOS SUPERA INCLUSO AL PROPIO VIDEOJUEGO.

Bumper Book of Amiga Hints and Tips. (1a. ed.).), que fue explotada más por las máquinas árcade ("Mad Dog McCree", American Laser Games, 1990) que por los muchas veces sufridos usuarios que veían como necesitaba una mayor inversión en su ordenador para sacarle todo el jugo a tecnologías de ese calado

Se buscaba conseguir, a través de los medios existentes cierta manipulación psicológica del usuario. Aunque dicho de esta manera suene quizá un tanto grandilocuente, sería conveniente recordar, llegados a este punto que la música es capaz de generar diversos efectos en la audiencia (Barrios, Cecilia. Musicoterapia en hospitales. http://www.lamusicoterapia.com/musicoterapia-en-hospitales/)

1. Ayuda a reducir el dolor, la depresión y la ansiedad.
2. Ayuda a cargar de energía y vitalidad nuestro organismo.
3. Contribuye a relajarnos.
4. Mejora la movilidad.
5. Mejora la respiración.
6. Mejora la frecuencia cardíaca.
7. Facilita el pensamiento y nos ayuda a distraernos.
8. Nos facilita el contacto con la realidad.
9. Facilita espacios para el desarrollo de la creatividad y la fantasía.
10. Promueve la expresión emocional del individuo.

Resulta lógico pensar que habrá videojuegos donde se producirá una mayor explotación de lo primero (en videojuegos sociales como "Los SIMS" (Electronics Arts, 2000-2014)), mientras que en otros, se tratará de conseguir que el jugador, con la fantasía autogenerada y apoyada en la música, complete las lagunas que en algunos videojuegos existen y que son mayoritariamente técnicas. La música complementa la escena que está viviendo el jugador en su cabeza y hace que esté atento al desarrollo en general de la aventura en lugar de fijarse en pequeños detalles que podían echar abajo la inmersión en la misma, lo que no es sino el punto número 7 de la anterior lista.

Como se ve, las consecuencias psicológicas de la música son variadas y se imbrican entre sí, por lo que su uso no es baladí. En la actualidad, el uso de la música ha pasado de ser un mero acompañamiento o un plus por el que comprar un videojuego a ser un elemento que genera propios contenidos (como las "covers" de la BSO de "The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda Software Studios, 2011)" en Internet) y que en muchas ocasiones permanece después de la efímera vida de algunos títulos incluso aunque estos sean juegos de gran presupuesto (o, precisamente, quizá por eso).

CONCLUSIONES

El ser humano está acostumbrado a que en su vida diaria, los estímulos auditivos sean relegados a un segundo plano como generadores de entretenimiento. Yo mismo, en los momentos en los que escribo esto, estoy oyendo la radio que tengo al lado del ordenador.

Quizá fue por esa razón por la que los primeros videojuegos eran tan difíciles de digerir, siempre se echaba algo de menos y eso era el sonido. Sin embargo, entre el interés de los usuarios para poder emular en su casa el éxito árcade de turno o el juego de moda, y la capacidad de los desarrolladores de cargar la tintas en otros aspectos clave, como lo es en esta primera época la jugabilidad y los gráficos, la ausencia de música y efectos de sonido no empobreció todas aquella producciones, al igual que en la actualidad el cine mudo sigue siendo estudiado como paradigma de la creación del propio lenguaje cinematográfico (Field, S. (2001). El libro del guión. Fundamentos de la escritura de guiones. Plot Ediciones).

Estableciendo así un paralelismo, y con todas las precauciones del mundo, creo que se podrían decir que lo que fue al cine el cine mudo, lo ha sido al mundo de los videojuegos estos primeros videojuegos "mudos", que marcaron el comienzo de la construcción de un lenguaje narrativo propio. De hecho, creo que cuando más y mejor se usó la música como complemento narrativo de los videojuegos fue al final de la primera generación y comienzo de la segunda, con ejemplos como el anteriormente mencionado "Tubular Bells" o el "Gyron" (Firebird, 1985 en Rollings, A. (2005). The ZX Spectrum Book – 1982 to 199X. Hiive), en el que usaba las características técnicas del vástago de Jack Tramiel para ayudar a contar una historia. Esta tónica sería seguida en la siguiente generación por sellos como Psygnosis, cuyos "Benefactor" (1994), "Shadow of the Beast" (1989) y sobre todo "Lemmings" (1991) (Hobby Press. Retromanía, 2014, 5, 14)) son un ejemplo de como usar la música como complemento narrativo para hacer que la experiencia del jugador suba enteros, así como la rejugabilidad.

Otro ejemplo que no conviene olvidar y que muestra claramente el trío amoroso existente entre música, cine y videojuegos es "James Pond 2: Robocod" (Millenium, 1991), una parodia de Robocop cuyo protagonista era un salmón que se podía estirar hasta el infinito y más allá y cuya música de presentación es, efectivamente, una versión de la película "Robocop" (Paul Verhoeven, 1987).

Y aunque no salga nunca más a lo largo del juego, sirve para entrar perfectamente en la historia.

Realmente poco más hace falta. Creo que ese es el camino, el que la música sea del mismo nivel que el resto de elementos del videojuego, porque de otro modo se consigue que el jugador. o bien prescinda de ella, o caiga en la cuenta que, comparativamente, no todos los elementos que componen un videojuego (estructura, composición, narrativa, etc.) están a la misma altura y en este momento, la experiencia decae. Es como si el jugador se diera cuenta que le están dando gato por liebre tratando de entretenerle con una música que enmascare las carencias del resto de elemento del código.

En definitiva, la música puede ser una herramienta muy poderosa para manipular los sentimientos del jugador, siempre y cuando no se abuse de ella o se trate de usar como reclamo que complemente algunos aspectos no totalmente pulidos del producto final.

LA MÚSICA ES UNA HERRAMIENTA MUY PODEROSA PARA EL VIDEOJUEGO.



FIN

PRESURA

VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD

MÚSICA Y VIDEOJUEGOS

NÚMERO XVII




PRESURA
PRESENTA UN ESPECIAL:
TEAM ICO.
MÚSICA Y VIDEOJUEGOS.
NÚMERO XVII.



ARTÍCULO.

COLOSOS, SOMBRAS Y ROMANTICISMO.

POR: FERNARDO PALACIOS DUESO.

Hace algún tiempo leí, en algún lugar, una triste declaración de Fumito Ueda: que todos los secretos de "Shadow of the Colossus" (SOTC de ahora en adelante) habían sido descubiertos, hasta el último de ellos. Diez años después de su lanzamiento, sin embargo, los ecos de un último gran secreto siguen vivos gracias a un puñado de inquebrantables buscadores como Ozzymandias, (nombre, por cierto, bastante apropiado). El verdadero secreto de SOTC, sin embargo, se encuentra escondido a plena luz: sus espacios y arquitecturas, indiferentes a los esfuerzos de sus amantes empedernidos, son la razón de su misticismo.

LA VEGETACIÓN ES LA LUZ, LA VIDA Y LA ESPERANZA

Dos son sus principales elementos, que se entremezclan a lo largo y ancho de una tierra sin nombre: la vegetación y las ruinas. Su relación, perdida entre la yuxtaposición y la causalidad, nos recuerda la futilidad de nuestros esfuerzos. La vegetación en SOTC alude a la vida, la esperanza y la luz; las ruinas nos regresan a la realidad, la muerte y el polvo. El surrealismo de SOTC se enreda alrededor de ficciones trágicas, pero creíbles: un viajero, un sacrificio, una civilización perdida. Y una prueba: la de Wander, su protagonista, que se ve enmarcado en espacios eternos y simbólicos.

Si tuviésemos que señalar una única influencia de SOTC, esa sería, sin duda alguna, la dramática naturaleza en ruinas del romanticismo. Sus visiones, verdes pero trágicas, resultan demasiado similares a los espacios de nuestra obra. La retórica del movimiento también quedó atrapada en la transfusión: la romántica es una ruina con sentido, suspendida en un hiato eterno. Un reflejo de nuestra propia calamidad.

Caspar David Fiedrich es, quizá, el nombre más apropiado para nuestra introducción histórica. Sus piezas nos recuerdan a los parajes incomprensibles en los que moran los colosos, pero también a las planicies inabarcables que soportan nuestro camino. Sus árboles son tan testigos de la fragilidad del hombre como los de SOTC lo son de la de la Wander; y sus piedras, apiladas de forma decadente, parecen guardar entre sus grietas los secretos que Ozzymandias se desvivió por encontrar.

Las obras románticas no se explican a sí mismas: ni lo buscan ni lo intentan. Su contemplación, como la de SOTC, es más interna que externa. Las ruinas enmarcadas en el cuadro no son más que un soporte: un modelo, un relato.



LAS RUINAS NOS REGRESAN A LA REALIDAD, LA MUERTE Y EL POLVO.

Ruinas de Eldena, de Caspar David Friedrich, 1825.

EN LA TIERRA DE LOS COLOSOS NO SEREMOS VISITANTES, SINO EJECUTORES.

La verdadera desolación se encuentra, en realidad, en el alma del romántico; y su historia, en apariencia siniestra, es en realidad la de una búsqueda de un sentido último detrás de nuestro sufrimiento.

De no ser por los dieciséis guardianes esparcidos por el juego, la de SOTC sería una experiencia meramente contemplativa; y sin embargo, su inclusión casi podría decirse que potencia la soledad omnipresente de nuestro protagonista. Nuestro paso por la tierra de los colosos no nos reserva el papel de visitante, sino de ejecutor.

Nuestras acciones no son reflexivas, sino destructivas: y nuestro objetivo, triste pero necesario, resulta ser el acabar con la poca vida que aún se mantiene a flote. Los colosos son majestuosos, pero también estériles. Su única función es la de mantenerse inmóviles hasta la llegada del héroe: tras lo cual deberán apagarse, entre temblores y alaridos, a fin de contaminar con sus almas malditas al pobre Wander, que continuará su periplo cada vez más estropeado, maltrecho y maltratado.

La triste realidad de nuestro protagonista es la del verdugo, la de asesino de una tierra que solo existe para reconocer y servir a su tarea; cuya consecución, por descontado, va enlazada a una fundamental y profunda sensación de impotencia. Nuestro viaje nos otorga el premio esperado, si, pero, ¿a qué precio? Y lo que es más importante: ¿acaso existe otra opción?

¿Cuál es el motivo detrás de las acciones de Wander? La respuesta más sencilla, (o, al menos, la más convincente), resulta apuntar a Mono, la compañera inmóvil de nuestro protagonista. Su historia es la de un sacrificio, una doncella de blanco entregada como freno a un futuro maldito. La de Wander parece ser remediar su situación, (o la propia, quien sabe), y revivir a la muchacha a través de la intervención de un ser superior.

Un ser, en este caso, personificado, (si es que podemos utilizar ese término), en la figura, (o la sombra), de Dormin, un antiguo dios cuya alma fue fragmentada en, (lo habéis adivinado), dieciséis fragmentos distintos. Los colosos, pues, sirven como contención de su existencia, cuya ayuda Wander necesita para despertar a su compañera. La historia está escrita, y nuestros son los esfuerzos a acometer para llevarla a cabo.

LA HISTORIA ESTÁ ESCRITA. NUESTROS SERÁN LOS ESFUERZOS PARA LLEVARLA A CABO.

La dama de Shalott, de John William Waterhouse, 1888.



EL MITO DE LA TORRE DE BABEL SE REFLEJA EN "SHRINE OF WORSHIP" Y "DORMIN".

La profunda inmersión que SOTC promete fluye de forma imparable a través de su delgada narrativa. Los diálogos son casi inexistentes, y las cinemáticas sólo se usan como puente entre los colosos, su descubrimiento y su caída. El silencio de Mono es la razón del mundo que la rodea; y la apertura de sus ojos, (su despertar), anuncia el final de una vida que, por otra parte, le concede la suya. El mito trágico, realizado en su máxima expresión.

En cuanto a mitos, resulta inevitable rescatar el de la Torre de Babel, referencia difusa en SOTC a través de dos elementos distintos: el Shrine of Worship, por un lado, santuario de adoración en el que nuestro personaje da comienzo y final a su aventura, y el propio Dormin, cuyo nombre es una inversión del de Nimrod, tirano bíblico y constructor de la torre ya mencionada.

El análisis bíblico diverge según el intérprete, pero este no es lugar apropiado, (ni lo pretende), para la discusión religiosa; sí lo es, sin embargo, para relacionar al pseudo-demonio de SOTC, capaz de devolver la vida, y al monarca mesopotámico cuya construcción de la torre, (y eventual caída), se relaciona tradicionalmente con una oposición directa al poder de Dios.

Los esfuerzos de Wander van, al fin y al cabo, encaminados a alterar el orden natural de las cosas: para ello, su espada se ve obligada a arrebatar dieciséis vidas ancestrales, (los colosos), además de una humana, (la propia), para devolverle la suya a la princesa; y, de paso, despertar al dios demonio.

LA INMERSIÓN FLUYE DE FORMA IMPARABLE A TRAVÉS DE SU DELGADA NARRATIVA.

La "pequeña" Torre de Babel, de Pieter Brueghuel el Viejo, 1563.



QUIENES LLEGUEN AL SANTUARIO SENTIRÁN UNA SATISFACCIÓN INDESCRIPTIBLE.

La llegada de unos soldados, acompañados por el chamán Lord Emon, da fin al viaje de Wander a través de su muerte, así como la de Dormin, que se ve devuelto a su sueño recién ha despertado.

Uno de los secretos de SOTC, (el mayor de ellos, en realidad), se esconde en la parte superior de la torre: un santuario, vacío y sin vida, al que se accede tras una larga y tediosa escalada. Curiosamente, ése santuario resulta ser el primer lugar que Mono visita tras despertarse, acompañada por la yegua Agro, antigua compañera de viajes de nuestro protagonista, (dada por muerta en la última batalla), y cargando con un bebé en sus brazos, (un Wander renacido, presumiblemente).

De no ser instruidos sobre su existencia, es posible que la mayoría de jugadores jamás imaginen siquiera el lugar en sus primeros intentos de juego. Aquellos que lleguen, sin embargo, no obtendrán mayor recompensa que la de alcanzarlo. Y es que ésa es la razón principal de la fuerza del diseño por sustracción de Ueda: lo que no es necesario, es molestia.

Quienes lleguen al santuario sentirán una satisfacción indescriptible: un orgullo propio, innegable, derivado de alcanzar un espacio prohibido por medios propios. Y también albergarán, por qué no decirlo, la sensación sorda y esperanzada de que quizá, en algún otro lugar, tras algún muro, o sobre algún montículo apartado, o bajo las aguas de algún lago, se esconda algo más.

FIN


PRESURA
VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD.
ESPECIAL TEAM ICO
NÚMERO XVII.

ARTÍCULO.

BAJO LA SOMBRA DE LOS COLOSOS.

POR: ALBERTO ESCALANTE VARONA.

"Shadow of the Colossus" no tiene miedo. No desde una postura extrínseca a él, una lectura contextual que revela a un Team ICO aupado por el éxito de su tierno y sobrecogedor "Ico" –elevado instantáneamente a videojuego de culto en una PS2 todavía infantil– y que con los colosos debía demostrar su pericia cuando la consola (y, por tanto, el mercado) estaba alcanzando su madurez. Y tampoco desde las múltiples lecturas intrínsecas al relato de Wanda contra los colosos: el análisis de esta obra como fruto de un autor, que habla a un receptor/destinatario, que emplea un canal determinado para transmitir un mensaje por medio de un código.

LA GESTA DE WANDA APARECE LIGADA A LA LITERATURA UNIVERSAL.

Como entidad narrativa individual y autosuficiente, al mismo tiempo que enlazada tanto creativa como argumentalmente en la videografía de un estudio. "Shadow of the Colossus" es, a grandes rasgos, un relato monumental que llegó en el momento justo en la industria, marcó una huella imborrable en la memoria histórica de los consumidores de videojuegos, y superó la rigidez canónica de sus fuentes literarias y culturales para constituir así un universo propio, tan rico y sugerente como escueto y aparentemente insuficiente. Mira al pasado con confianza, afronta el futuro con entereza, y esas enormes cargas no le amedrentan en absoluto.

La gesta de Wanda aparece, por tanto, íntimamente ligada a la literatura universal, y como tal puede ser abordada desde la metodología de estudio literario, sin que los códigos de comunicación del videojuego supongan un lastre. En primer lugar, porque "Shadow of the Colossus" remite a grandes relatos clásicos de la cultura occidental y oriental. En segundo, porque su propia estructura narrativa conjuga a la perfección el preciosismo intimista de corte lírico con la espectacularidad heroica de corte narrativo épico. Y en tercero, porque la propia confi-



EL CANON Y LAS FIGURAS DE AUTORIDAD SON EL ÚNICO SOSTÉN QUE TENEMOS...

...PARA ENTENDER LO QUE VA MÁS ALLÁ DE CATEGORÍAS Y TEORÍAS ESTANCAS.

guración del lenguaje audiovisual del videojuego, de corte interactivo, origina unas vías de recepción que multiplican los usos e interpretaciones de este relato, permitiendo así que perdure, crezca y se expanda narrativamente.

En la teoría literaria (aunque no exclusivamente), los productos culturales que se escapan a las clasificaciones tradicionales tienen que analizarse precisamente a partir de esa tradición. El canon y las figuras de autoridad son, ante lo nuevo, el único sostén que tenemos para poder entender lo que va más allá de categorías y teorías estancas. Y el videojuego, como nuevo lenguaje artístico, no puede escapar a este modelo de análisis. Ya "Ico" fue alabado por parte de la crítica por presentar un escenario y una sinopsis "de cuento": una época muy lejana, un castillo, una princesa, una bruja y un niño convertido en héroe. Evidentemente, el código argumental de "Ico" claro que remitía a los tipos y contextos espaciales y temporales propios del cuento. Pero se trata de una definición limitada, producida sin duda por la incierta toma de posición crítica y metodológica que se nos exige ante lo nuevo.

En "Ico" ya se plantean algunas señas de identidad que pronto formarán parte de la concepción estética y narrativa de Ueda y su equipo: el gusto por la indeterminación, la mezcla de culturas, la deconstrucción de los referentes. Mucho se ha hablado de las conexiones entre Ico y "Shadow of the Colossus": llevémoslas, entonces, a otro nivel. Aceptemos que "Ico" es un "cuento", y entonces tendrá más sentido que "Shadow of the Colossus" sea su precuela, pues ambos juegos no solo formarán parte de un mismo escenario: los dos conformarían un gran proyecto (a la espera de lo que el malogrado "The Last Guardian" nos pueda ofrecer) de creación de un folclore particular, del que serían dos narrativas interconectadas, que se alimentan e influyen entre sí. Si Ico es un "cuento", "Shadow of the Colossus" es "épica". Y cuento y épica son géneros literarios, convenciones teóricas, que pueden limitar nuestra percepción de la literatura en su máxima expresión: cuento y épica son expresiones del sentir de una sociedad, manifestaciones de un imaginario ideológico representado a través de un rico catálogo de lo mágico y lo fantástico. La literatura es vastísima y multiforme, un complejo tejido conformado por un "capital literario" (en palabras de Pascale Casanova) que se intercambia libremente entre periodos temporales, naciones y culturas, desafiando las convenciones de los géneros en un continuo vaivén entre lo marginal y lo canónico. El fenómeno literario se construye, aparte de otros factores, sobre el diálogo entre la imagen del mundo del lector, la sociedad que influye en la composición del texto, la intención del autor que escribe y la libre interpretación que el lector realice sobre lo leído a partir de su bagaje cultural y personal. Cada texto solo puede ser estudiado convenientemente como producto cultural único, sujeto a condiciones irrepetibles de

EN "ICO" YA SE PLANTEAN ALGUNAS SEÑAS DE IDENTIDAD DE UEDA Y SU EQUIPO.

EL GUSTO POR LA INDETERMINACIÓN, LA MEZCLA DE CULTURAS Y LA DECONSTRUCCIÓN DE LOS REFERENTES.

producción y recepción; pero, al mismo tiempo, no existe si no es en relación con toda la literatura anterior, coetánea y posterior: capital literario al que se une y que relee, lee o antecede una y otra vez, al tiempo que intenta ocupar un lugar destacado en semejante inmenso caudal de letras.

Por tanto, cuento y épica forman parte de un mismo "universo" no necesariamente porque compartan argumentos, sino porque ambos reflejan la forma de ser, pensar, recibir el mundo y actuar ante él, que caracteriza a un colectivo. Ambos nos hacen creer en pasados lejanos y maravillosos que explican nuestro mundo y nos dictan cómo comportarnos. Somos libres de reformularlos, aunque siempre respetando sus caracteres principales con tal de que su significado esencial no cambie y su potencialidad unificadora del colectivo no se vea mermada. Y, aunque sepamos que no hablan de pasados auténticos, los tomamos como "verdad" porque así lo impone nuestro entorno, que recoge de ellos lo que necesita recibir.

Y, en el caso de "Ico" y "Shadow of the Colossus", este proceso tiene lugar a través de



LA OBRA DE TEAM ICO TIENE UNOS RASGOS ÚNICOS.

1. EL GUSTO POR LA INDETERMINACIÓN.

un ejercicio de depuración de los códigos de ambos géneros, ya que se enfrentan a una peculiaridad con la que no contó el folclore tradicional, sea cual sea su procedencia: la falta de pilares.

...

Centrándonos en "Shadow of the Colossus", esa indeterminación que ya apreciábamos en "Ico" aquí se explota. En un plano estético, por sus amplios escenarios, su casi ausencia de música (salvo en las impresionantes batallas contra los colosos). Y en el plano narrativo, por la extrema parquedad del argumento: un protagonista del que apenas conoceremos su pasado o sus sentimientos, salvo por menciones esporádicas o pequeños gestos (dentro de las limitaciones técnicas en el apartado gráfico), y un juego limitado exclusivamente a ir eliminando uno por uno a los colosos, siguiendo una estructura similar a la división por capítulos de una novela. Tendremos que construir unos antecedentes, un "prólogo" a la historia, a partir de sentimientos primordiales: el amor puro que profesa Wanda hacia su amada, que le anima a superar los límites de la existencia humana y a enfrentarse a una ley social extraída de la ley natural (no debemos adentrarnos en la tierra prohibida porque eso supone romper con la necesidad que tiene todo ser humano de morir).

Y todo ello afectará a la jugabilidad. Propone una experiencia difícil de asimilar por muchos jugadores. En un mercado sobresaturado de violencia efectista y frenética, "Shadow of the Colossus" intentaba encontrar el equilibrio entre la acción y la contemplación. El jugador podrá dedicarse a completar la historia principal, lo que le permitirá establecer conjeturas e interpretaciones propias sobre la identidad de Wanda, sus pecados pasados y su destino final; o bien dedicarse a deleitarse con paseos por los exten-

EN UN MERCADO SOBRESATURADO DE VIOLENCIA EFECTISTA Y FRENÉTICA "SHADOW OF COLOSUS" INTENTA ENCONTRAR EL EQUILIBRIO ENTRE LA ACCIÓN Y LA CONTEMPLACIÓN.



EL JUGADOR ES CONSCIENTE DE ESCRIBIR SU PROPIO RELATO.

LAS EXPLORACIONES LÍRICAS RESPONDEN A LA VOLUNTAD DEL JUGADOR.

sos y preciosos paisajes, una Madre Naturaleza atractiva a la vez que esquiva, fiel reflejo de la soledad del protagonista. En el primer caso, narrativa épica; en el segundo, lirismo épico. En ambos, en definitiva, un relato que se enriquece enormemente con la interactividad que solo permite el videojuego. El jugador es consciente de estar escribiendo él mismo su propio relato, aunque sea a través de "capítulos" que el juego le exige leer (al coloso 1 le sigue el 2, y así sucesivamente); pero el modo de completar esos capítulos prefijados es particular y único a cada jugador. Y más aún: las exploraciones líricas por los paisajes responderán única y exclusivamente a la voluntad del jugador, y no al cumplimiento de unas misiones secundarias; en cierto modo, "Shadow of the Colossus" permite, con estas exploraciones, que el jugador se encuentre con su propia sensibilidad. La épica tradicional no podía contar con tal intensidad en la in-



2. LA MEZCLA DE CULTURAS.

trospección: era necesario un soporte como el videojuego para que esas posibilidades narrativas y líricas llegasen a su máxima expresión.

Interesante también es el modo en que el Team ICO construye su particular mundo mediante la mezcla de referentes culturales muy diferentes: un híbrido que amenaza con caerse, pero que logra un envidiable equilibrio gracias precisamente a la parquedad argumental antes expuesta. "Shadow of the Colossus" funciona a nivel narrativo principalmente porque remite a conceptos básicos y puros, despojados de toda complejidad argumental: el amor por encima de todo, el sacrificio egoísta, la necesidad de redención, el hombre contra la muerte, el dios sobre la humanidad. Conceptos, además, universales, que se aprecian en los dos principales referentes que Ueda y su equipo manejan: la épica occidental y la fantasía oriental.

Arquetipos como el héroe, la lucha imposible contra la muerte, la espada mágica y el enemigo gigante son recurrentes en imaginarios de todo el mundo, y son fácilmente perceptibles como tópicos una vez sus constituyentes se han automatizado. De ese modo, "Shadow of the Colossus" remite a la fértil figura japonesa del "kaiju", el monstruo descomunal. También encontramos gigantes en el cuento popular, en ciertos relatos épicos europeos (no en el caso de nuestra épica castellana, por lo general más verosímil y menos basada en lo fantástico) e incluso en la propia Biblia. El gigante es un desafío a la ley natural; en el caso de "Shadow of the Colossus", es una abominación que amalgama tanto rasgos antropomórficos como elementos animales y rasgos mecánicos que desafían nuestra percepción y justifican, en cierto modo, su asesinato por parte de Wanda. Ahí radicaría una concepción particularmente occidental: frente a la noción oriental de equilibrio que equipara a la muerte como parte natural de la vida, Wanda se rebela, busca transgredir esa ley no escrita. Nuestro héroe no se funde con la naturaleza y acepta su circularidad, sino que la utiliza como medio para alcanzar un fin: un gigantesco entorno que debe recorrer, un escenario de sus combates contra los colosos, un templo en el centro del mapa en el que reposa inerte su objetivo. Y para lograrlo, debe matar. O morir en el intento.

3. LA PÉRDIDA DE REFERENTES.

"Shadow of the Colossus" corre el riesgo de ahogarse en una matanza indiscriminada. El juego nos pone en el difícil papel de acompañar a un joven que decide egoístamente acabar con dieciséis criaturas inocentes. Sus intenciones son nobles, sí, pero van en contra de la naturaleza. Tanto da: Wanda sabe que debe acabar con los colosos, y nosotros seremos su brazo ejecutor. No parece casualidad que la versión europea del juego ralentice la última estocada que asestamos a cada coloso, con la que lo condenamos a muerte. "Shadow of the Colossus" se compadece de las víctimas que en otro juego aniquilaríamos sin miramientos. Es difícil no sentir una punzada de arrepentimiento cuando contemplamos lo que hemos hecho, la mole de frías piedras en la que se ha convertido nuestro enemigo. Pero Wanda no reacciona. A cada coloso le sigue otro nuevo. La historia se repite, hasta un final que, evidentemente, solo puede ser traumático.

Ahí es donde el Team ICO actúa para deconstruir el género épico. En una sociedad que cuestiona sus referentes morales e identitarios tradicionales, "Shadow of the Colossus" no puede equipararse a los relatos épicos que situaban al héroe como símbolo de una patria, una religión y una moral. El mundo de los colosos no puede localizarse en nuestra geografía, e incluso la lengua que allí se habla no se corresponde a ninguna de nuestras lenguas. Dormin es un dios oscuro en el que no podemos confiar, y que incluso ha sido apresado por el hombre. Y tampoco podemos asegurar que Wanda actúe siguiendo un modelo de comportamiento inequívocamente bueno: es, como hemos visto, egoísta, cruel y desconsiderado con su entorno. Pero, he aquí la cuestión, entendemos sus actos porque están movidos por una fuerza legítima por sí sola: el amor.



CUENTO Y ÉPICA CONFORMAN UNA COMPLEJA RED POTENCIADA POR LA CULTURA DE MASAS.

¿DEJADEZ NARRATIVA O EJERCICIO METALITERARIO?

De modo que tenemos a dos juegos que proponen y asientan la visión folclórica de un creador, Ueda, a través de los códigos de dos géneros literarios relacionados, aunque diferentes en su materialización. Cuento y épica conforman una compleja red que se ve potenciada últimamente por la cultura de masas. En su empeño por la sencillez, por buscar el sentimiento puro, "Shadow of the Colossus" peca de simpleza. Wanda actúa más bien como una "tabla rasa" que el jugador debe llenar con sus propias percepciones, sus propios sentimientos. ¿Dejadez narrativa de Ueda y su equipo, o brillante ejercicio metaliterario que confía plenamente en el jugador y su capacidad para narrar? Difícil precisarlo. Lo que sí es cierto es que "Shadow of the Colossus" pertenece por completo a quienes lo jugaron: quienes establecen las conexiones con la maldición de Ico, quienes imaginan la historia de amor entre Wanda y Mono, quienes configuran la mitología sobre Dormin y cómo la humanidad logró contenerlo, quienes dan forma a la soledad futura de Mono en el mundo prohibido. Ueda construye su "lector modelo" (sigamos la teoría de Umberto Eco), su jugador predispuesto a la espectacularidad sugerida por un título de estas características, que inequívocamente encuentra y que sabe interpretar en la aventura de este juego –como lector-jugador versado en este tipo de entretenimientos–; pero al mismo tiempo "abre" el texto, y le delega al lector la responsabilidad de asignar interpretaciones. Eso sí, tomando como base el mundo ecléctico que él y su equipo elaboran, con sus particulares códigos épicos reestructurados: como lectores, podemos reconocerlos y reescribirlos, pero nuestras conclusiones, nuestras particulares interpretaciones, estarán guiadas por esta nueva opción propuesta por el Team ICO.

En "Shadow of the Colossus", en conclusión, nos encontramos ante una sorprendente reflexión sobre los códigos interculturales con los que se construye la épica, y los utiliza para darles la vuelta, para ofrecer un producto artístico destinado a una sociedad que ya no reacciona igual ante los modelos heroicos. En esta época posmoderna, como "hijos" de la sospecha queremos ver al héroe dudar, sufrir, fallar. Recordemos igualmente que la épica por definición es colectiva, compartida por todos quienes escuchaban los relatos de un pasado mítico, reflejo del presente compartido. "Shadow of the Colossus" conjuga ambas necesidades y nos da exactamente eso que inconscientemente pedimos: un héroe imperfecto, y un relato que nos invita a llenar sus huecos narrativos. El formato audiovisual e interactivo del videojuego resulta crucial para ello. El Team ICO mira a sus referentes lejanos, y se coloca a su misma altura porque sabe que juega con ventaja respecto a ellos. A modo de juglar contemporáneo, entona un nuevo cantar redactado para decenas de nuevos oyentes que, al primer movimiento de "joystick", hacen suya la gesta. La soledad de Wanda, afortunadamente, es solo aparente.

LA SOLEDAD DE WANDA ES SOLO APARENTE.



FIN


PRESURA
VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD
MÚSICA Y VIDEOJUEGOS
NÚMERO XVII
REUTERS | Published in drugoi.livejournal.com



"HEARTS OF IRON IV"

POR: ALBERTO VENEGAS RAMOS.

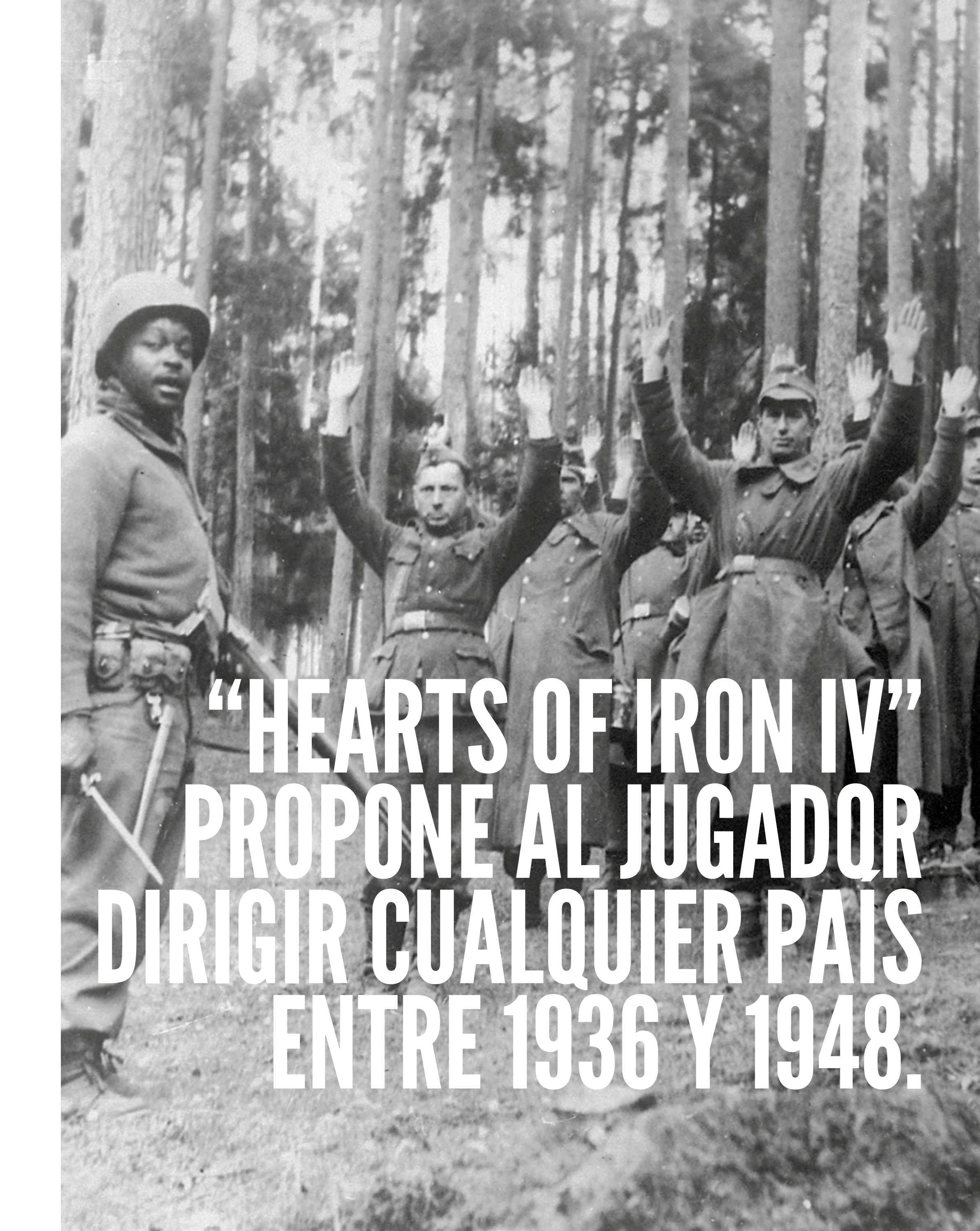
La Segunda Guerra Mundial es el acontecimiento histórico que más cantidad de papel ha generado. Sobre ella se han escrito más de 1.000 libros y una cifra similar de adaptaciones televisas y cinematográficas. Su presencia en los videojuegos también ha contado con una cifra igualmente abultada, desde un lejano "Air Warrior" del año 1988 hasta, probablemente, el más reciente, "Hearts of Iron IV", publicado este mismo mes.

Todos ellos comparten una serie de rasgos comunes aparte de, por supuesto, la ambientación. La división de buenos, aliados, y malos, nazis bajo una estructura finalista, el éxito o la victoria sin paliativos de los primeros sobre los segundos. Los aspectos que cambian son las formas y los géneros.

LA COMPAÑÍA SUECA PARADOX ES YA EXPERTA EN JUEGOS DE ALTA ESTRATEGIA.

"Hearts of Iron IV" pertenece al género de los juegos de alta estrategia. Títulos que sitúan al jugador al mando de todos los resortes de una nación o territorio, desde su economía, sociedad, diplomacia, ejército, investigaciones hasta demografía, población o sociedad. La compañía sueca es la gran experta en el género con grandes ejemplos como "Crusader Kings 2" ambientados en la época medieval o "Europa Universalis IV" en la época moderna. El contexto de "Hearts of Iron IV" es más estrecho que los anteriores, la Segunda Guerra Mundial, desde 1936, o 1939, hasta 1948.

En estos juegos de gran estrategia el jugador podrá seleccionar el territorio o país que más le interese. Esta es una de las grandes novedades con respecto a las anteriores entregas de "Hearts of Iron IV", la posibilidad de elección de cualquier país del mundo entre las fechas fijadas. Aunque claro, este aspecto por sí solo no es positivo, sino que el elemento positivo acudiría como ocurre con los otros juegos del estudio, si fuera divertido o interesante escoger un país que podríamos denominar secundario dentro de la Segunda Guerra Mundial. Es evidente que los desarrolladores han entendido esta idea



"HEARTS OF IRON IV" PROPONE AL JUGADOR DIRIGIR CUALQUIER PAÍS ENTRE 1936 Y 1948.

EL JUEGO PREMIA LA SELECCIÓN DE PAÍSES PROTAGONISTAS ENTRE LOS AÑOS 1936 Y 1948.

SELECCIONAR UN PAÍS "NO INTERESANTE" PUEDE SUPONER UNA MALA EXPERIENCIA DE JUEGO.

al dar la posibilidad de elección pero no se han arriesgado lo suficiente como para hacerla atractiva.

Gran parte de los países denominados por el propio juego "no interesantes" como contraposición a los "interesantes" compartirán retratos de sus dirigentes comunes, todos iguales, compartirán árbol de investigación, compartirán enfoques nacionales, compartirán todo lo que podría hacerlos interesantes. Pero este hecho de falta de interés en la selección de otros países que no sean Alemania, Gran Bretaña, Francia, la URSS o Estados Unidos va más allá como es el caso de España. Si seleccionamos a este país nos veremos abocados irremediablemente a la Guerra Civil, pero no a una Guerra Civil histórica donde el bando franquista a comienzos del conflicto tan solo poseía algunas ciudades y medios rurales en la Península, sino que directamente comenzaremos con las posiciones de 1938 en 1936 con lo cual es imposible vencer en la Guerra Civil española al mando de la República.

Otro factor que eleva este punto es la representación del período en el que nos encontramos, la primera mitad del siglo XX cuando el proceso de imperialismo y colonización estaba aún en auge y donde toda África o bien pertenecía a Inglaterra o bien a Francia. Este hecho reduce aún más nuestras posibilidades de elección. Más aún, aunque las metrópolis tienen una serie de menús para la gestión de los territorios conquistados la descolonización y los procesos de independencia del continente asiático y africano apenas tendrán repercusión en el juego. Como ocurre con todos los países latinoameri-

canos cuya presencia en meramente anecdótica y sirven para el aprovisionamiento de recursos primarios, petróleo y caucho especialmente.

Este hecho que hemos descrito podría ser superfluo, por supuesto, pero el problema que esconde es que traiciona el espíritu de los juegos de alta estrategia de Paradox. La desarrolladora sueca siempre se ha caracterizado por la contrafactualidad de sus propuestas que podríamos resumir en un "y si..." y en "Hearts of Iron IV" no hay un sí que valga, la República Española perderá la Guerra Civil, Hítler perderá la Guerra Mundial, Chiang Kai-shek perderá ante Mao e Hirohito perderá ante Estados Unidos. Supondrá para el jugador un conjunto de conocimientos muy avanzados sobre el juego y toneladas de suerte que esto no ocurra. Por esto mismo consideramos que "Hearts of Iron IV" ha bajado un escalón en cuanto a juego de alta estrategia, más aun portando el sello de Paradox.

LA EXCESIVA HISTORICIDAD DEL JUEGO TRAICIONA SU ESENCIA.

"HEARTS OF IRON IV"

Por supuesto no son todos aspectos negativos, la compañía sueca ha realizado un titánico esfuerzo de optimización y democratización del juego. "Hearts of Iron" es, junto con "Victoria", la saga más áspera de todas las creadas por Paradox. La entrada a estos juegos es complicada porque la curva de aprendizaje es casi imposible de superar a menos que tengamos determinación y tiempo para conseguirlo. Los propios suecos son conscientes de este hecho y gracias a un gigantesco esfuerzo han conseguido reducir la complejidad del título y asimilarlo a la joya de la corona del estudio, "Crusader Kings II". La interfaz está muy bien diseñada y en un par de horas pasando por el tutorial ya conoceremos donde se encuentran todos los elementos y lo que es más importante, para que sirven. De todos modos sigue siendo muy diferente conocer el juego y dominar el juego, para esto último es necesaria una gran cantidad de horas e incluso a un neófito en el género este juego puede llegar a sobrepasarle.

Entrando un poco más en el juego y el período que representa podemos llegar a afirmar sin miedo a equivocarnos que "Hearts of Iron IV" es, a pesar de sus errores, la mejor representación de la Segunda Guerra Mundial que hayamos disfrutado en un videojuego. Existen otras propuestas muy remarcables dentro del período que nos ocupa, como por ejemplo la primera y segunda entrega de la saga "Company of Heroes", de la compañía Relic por no mencionar la gran cantidad de juegos de disparos que coparon el mercado durante estos quince años de siglo XXI haciendo una mención especial al primer juego de la saga "Call of Duty". Pero "Hearts of Iron IV" va un paso más allá, si "Call of Duty" representa al soldado, "Company of Heroes" al batallón el juego de Paradox representa a la nación.

REPRESENTA A LA NACIÓN AL IGUAL QUE "COMPANY OF HEROES" A LA COMPAÑÍA O "CALL OF DUTY" AL SOLDADO.

"HEARTS OF IRON IV" PUEDE DESBORDAR AL NOVATO.

Para todos aquellos que no hayan jugado nunca a ningún juego de Paradox quizás sea complicado conocer el funcionamiento del título a través de mis palabras. Más arriba comenté que la función del jugador era hacerse con el control de todos los aspectos de un estado pero "Hearts of Iron IV" hace especial hincapié en dos aspectos, el control de la producción y el control de la estrategia militar. Con respecto al primero será vital controlar y gestionar todo el proceso de producción desde la materia prima hasta el bien de consumo a través de la construcción y dotación de fábricas militares, para construir armas y artillería, y civiles, para comerciar y producir bienes de consumo que mantengan nuestra economía. Este esquema puede parecer sencillo pero por el medio aparecen otros elementos como la investigación, bonificaciones, tipos de provincias, terreno, etc.

Con respecto al apartado militar "Hearts of Iron IV" ha intentado simplificar de nuevo las funciones y tareas del ejército mediante la formación de ejércitos. Cada grupo determinado de tropas podrán formar un ejército con un líder al mando y será a través de este líder desde donde demos órdenes como establecer una línea de frente, una ruta de huida, etc. Lo mismo ocurre con la armada y la aviación. Una vez dadas las órdenes estipuladas nuestra única misión será observar cómo se desarrollan dando, de vez en cuando, pequeñas pinceladas para modificar o arreglar asuntos.

Este es otro elemento que quizás haya rebajado la esencia del juego, la pasividad del jugador ante lo que ocurre en pantalla. Con respecto al ámbito militar pasaremos un tiempo parecido dando órdenes y observando cómo estas se cumplen. De nuevo, la obsesión del desarrollo de "Hearts of Iron IV", hacerlo más accesi-



PARADOX HA REALIZADO UN GRAN ESFUERZO PARA HACER MÁS ACCESIBLE "HEARTS OF IRON IV".

LA LOGÍSTICA SERÁ LA PARTE MÁS IMPORTANTE.

ble, ha jugado en su contra y ha cortado las funciones militares y sobre todo la participación del jugador en el mando de las tropas. Aunque será nuestro papel dar esas órdenes así como formar los batallones y dotarlos de armas y bienes necesario para el combate a través de una cuidada gestión de la logística, esencial si no queremos que nuestros soldados se queden sin munición en la línea del frente. Además de, por supuesto, controlar la formación, y envío al frente, de soldados.

Antes de acabar y pasar a la conclusión me gustaría introducir una crítica especial al juego, la inexistencia de la población civil y de los horrores de la guerra. El juego se emborracha de la épica de la guerra y nos ciega ante el peor conflicto que ha protagonizado la humanidad. Por supuesto la política de campos de concentración no hará gala de presencia, pero ni en Alemania ni en ninguna parte, la represión, la movilización, la destrucción del patrimonio la muerte, en definitiva, de 50.000.000 de personas no aparecerá durante todo el juego y esto es, sin duda alguna, la peor crítica que podríamos hacerle al juego. Este hecho no nos sorprende ya que lo comparte con todos y cada uno de los juegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial, la edulcoración de un momento histórico a través de la exaltación de los valores militares.

De todos modos si os interesa la Segunda Guerra Mundial, os gustan los juegos de estrategia y buscáis un juego que sea un reto pero que a la vez sepa reconocer y premiar vuestro esfuerzo "Hearts of Iron IV" es una apuesta sobre seguro. Como hemos mencionado anteriormente, la mejor representación de la Segunda Guerra Mundial que podéis encontrar en un videojuego. Además, como ocurre con todos los juegos de la compañía sueca Paradox, el lanzamiento del juego base es solo la primera piedra de un edificio que terminará, si hacemos caso a nuestro instinto y a juegos anteriores del equipo, siendo un hito dentro del mundo de los videojuegos de estrategia como ya ha ocurrido con "Crusader Kings II", lanzado en 2011, y que aún a día de hoy sigue recibiendo actualizaciones y mejoras. Por esto mismo esperamos que comiencen a llegar expansiones que amplifiquen la diplomacia y la política interna, las grandes desaparecidas de este juego y sobre todo y especialmente que alargue la vida del juego hasta la caída del Muro de Berlín.

"HEARTS OF IRON IV" ES LA MEJOR IMAGEN DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL.




PRESURA
VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD
MÚSICA Y VIDEOJUEGOS
NÚMERO XVII


"MASS EFFECT"
PRÓXIMO NÚMERO:
LÍMITE PARA EL ENVÍO DE ORIGINALES:
24 DE JULIO DE 2016.

CRÉDITOS:

IMÁGENES:

Las imágenes que ilustran los artículos o bien son imágenes promocionales de los juegos mentados y por lo tanto todos sus derechos son de sus legales propietarios o son obras de Caravaggio alojadas en determinadas páginas promocionales con libre uso sin finalidad de lucro, como es el caso.

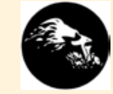
TEXTOS:

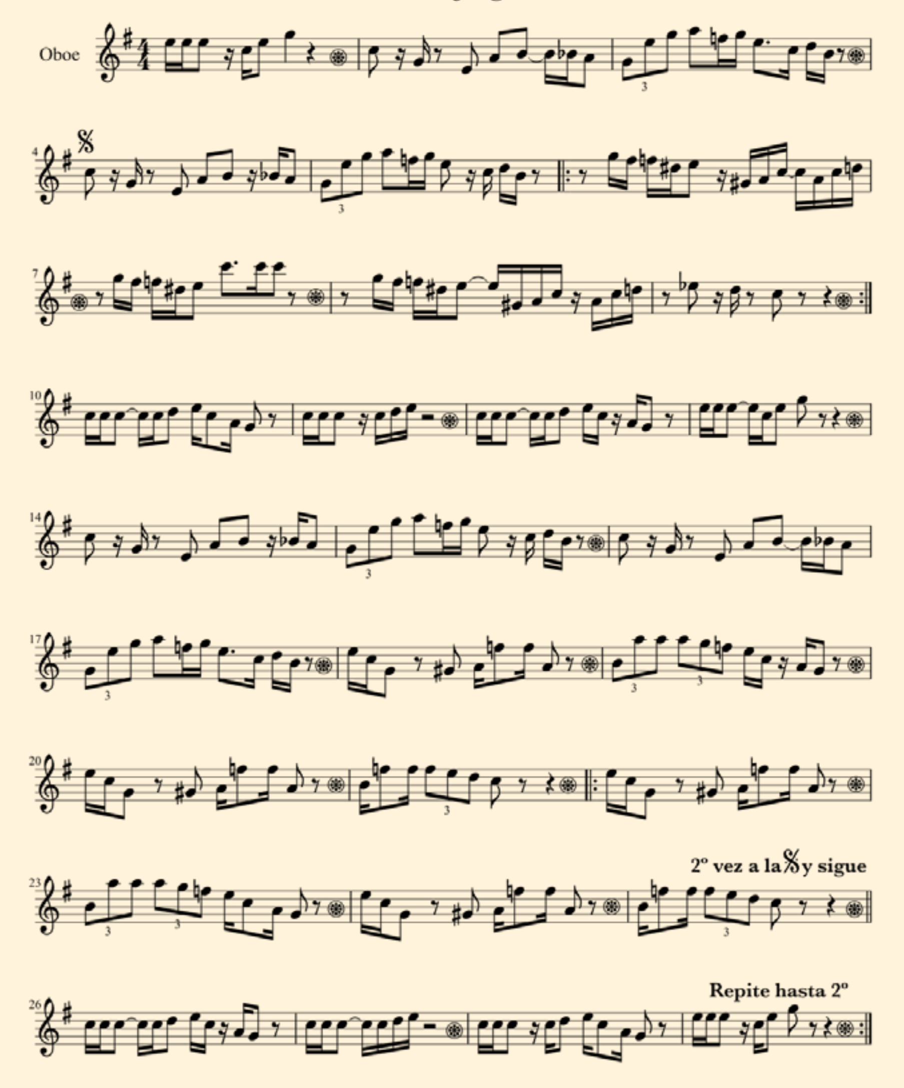
Todos los textos son propiedad exclusiva de sus autores, en este caso Alberto Venegas Ramos. La dirección de la revista no se hace responsable de su contenido.

REVISTA:

Lugar de edición: Nogales, Badajoz. ISSN: 2444 - 3859. Editada, coordinada y maquetada por Alberto Venegas Ramos.









SÍGUENOS EN:





@presurae

PRESURA.ORG